KILLZONE 2 /// WE LOVE KATAMARI /// FINAL FANTASY VII

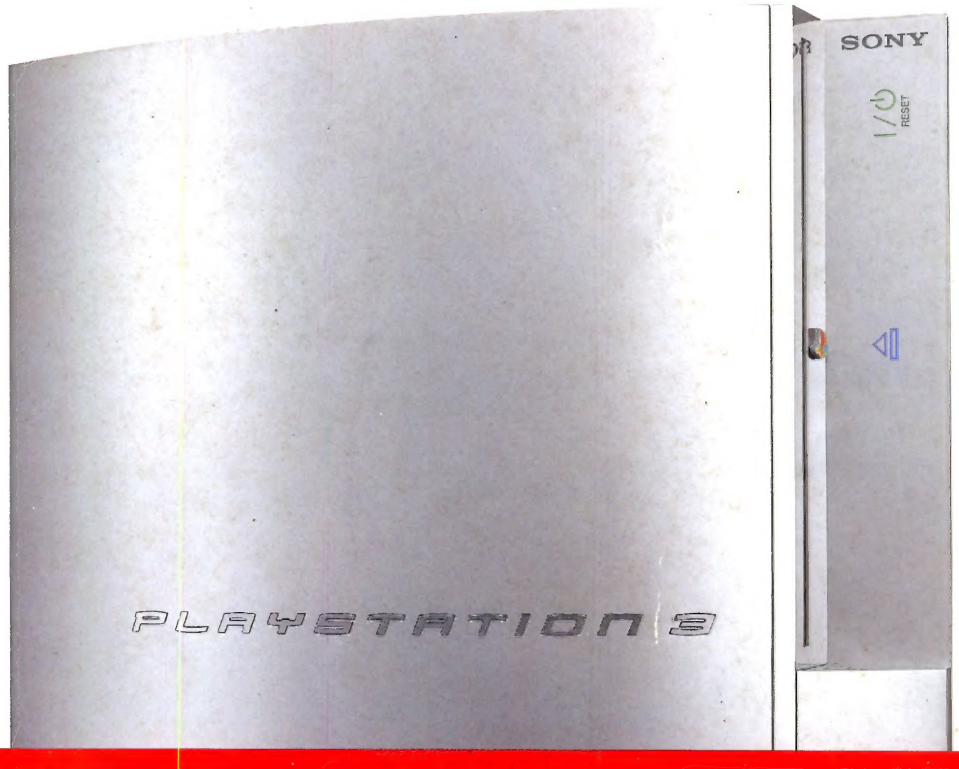
PlayStation POWER

COM O MELHOR DA OFFICIAL U.S. PLAYSTATION MAGAZINE

Nº4
R$ 7,90
ANO 1
ISSN 1807-0434

E3

TUDO SOBRE A MAIOR FEIRA DE GAMES



PLAYSTATION 3

O GIGANTE DA PRÓXIMA GERAÇÃO

Os detalhes do sucessor do PS2!

E AINDA

- Burnout Legends
- Resident Evil 4
- Star Wars Episode III
- Metal Gear Solid 3: Subsistence

TUNING EM GT4

OS MELHORES EQUIPAMENTOS PARA TURBINAR SEUS CARROS

OS MANDA-CHUVAS

HIDEO KOJIMA E OS PODEROSOS CHEFÕES DOS GAMES

NEED FOR SPEED

DE VOLTA ÀS ORIGENS COM PERSEGUIÇÕES DE TIRAR O FÔLEGO

SÓ É POWER QUEM É OFICIAL.

CONTEÚDO EXCLUSIVO DA OFFICIAL U.S. PLAYSTATION MAGAZINE

PlayStationPower. Uma nova fase.

A publicação oficial do PlayStation finalmente no Brasil.

Resultado da promoção:

QUE LOUCURA VOCÊ FARIA POR UM PSP?

A promoção foi um sucesso. Confira na próxima edição os felizardos que ganharam três PSP.

Já nas bancas.

DIGERATI GAMES

PlayStation POWER

Diretor editorial: Alessio Fon Melozo
Editor-executivo: Jocelyn Auricchio – MTB 37.180
Chefe de arte: Daniel Brito

REDAÇÃO E LOCALIZAÇÃO
Editor: Ronaldo Carlini Testa
Reportagem: Allan André, Fernando Wiek, Henrique de Breia e Szolnoky e Ricardo Farah Pereira
Arte: Paula Colella Ragucci (editora), Adriana Dantas Mastelli (designer), Stephanie Ramos (designer) e Viviane Lopes Faria (designer)
Revisão: Milena Castro

COLABORADORES
Localização: André Rodrigues

PUBLICIDADE
Cassettari Assessoria em Comunicação

ATENDIMENTO AO LEITOR – SUPORTE
Horário de atendimento: das 9 às 21h.
e-mail: atendimento@digerati.com.br,
suporte@digerati.com.br, tel.: (11) 3217-2626

EDIÇÕES ANTERIORES
Atendimento a jornaleiros: tel.: (11) 3217-2606
Canais de vendas: tel.: (11) 3217-2600
e-mail: vendas@digerati.com.br, fax: (11) 3217-2647
Site: www.lojadigerati.com.br

CONTATO
Redação: R. Haddock Lobo, 347, 12º andar, São Paulo - SP CEP 01414-001, tel.: (11) 3217-2600, fax.: (11) 3217-2617
Publicidade: tel.: (11) 3217-2627
e-mail: publicidade@digerati.com.br
Representante comercial nos EUA: USA-Multimedia, tel.: +1-407-903-50000 Ramal: 222, e-mail: info@multimediausa.com
Marketing: tel.: (11) 3217-2600
e-mail: marketing@digerati.com.br
Circulação: tel.: (11) 3217-2719
e-mail: circulacao@digerati.com.br

Material originalmente publicado na
OFFICIAL U.S. PlayStation MAGAZINE

Copyright © 2005 Ziff Davis Media Inc., New York, NY
Todos os direitos reservados

A revista PlayStation Power contém material originalmente publicado na Official US PlayStation Magazine® e é publicada sob licença da Ziff Davis Media Inc., New York, NY. Os itens editoriais constantes na edição da PlayStation Power, que foram originalmente publicados na Official US PlayStation Magazine® e também constam na revista assinados como OPM, são copyright da Ziff Davis Media Inc. Copyright © 2005 Ziff Davis Media Inc. Todos os direitos reservados. Official US PlayStation Magazine® é marca registrada da Ziff Davis Media Inc."

DIGERATI GAMES

PLAYSTATION POWER (ISSN 1807-9334)
é uma publicação mensal da editora Digerati.
Distribuidor exclusivo para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Tel.: (21) 3879-7766.
Impressão: Prol Editora Gráfica Ltda.

DIGERATI É UMA EDITORA DO GRUPO DOMO

GRUPO DOMO

Presidente: Alessandro Gerardi

Conselho editorial: Alessandro Gerardi, Luís Afonso G. Neira, Alessio Fon Melozo, William Nakamura, Jocelyn Auricchio

ANER
www.aner.org.br

EDITORIAL

USE A FORÇA!

Uma nova força absolutamente gigantesca surge no horizonte. A batalha pela supremacia se aproxima. De um lado, usando um sabre de luz verde, a Microsoft, com seu poderoso Xbox 360. Do outro, com um sabre de luz prateada, a Sony, com o inacreditável PlayStation 3.

O avanço técnico entre o PS2 e o PS3 é simplesmente brutal. O salto entre PSone e PS2 foi gritante, mas a coisa saiu da escala com o PS3. Teremos em nossa casa o poder de um supercomputador rodando jogos com qualidade de CG. Apesar de parecer uma frase feita por marketeiros, é a mais pura verdade.

O PlayStation 3, equipado com o poderosissímo Cell e com o Reality Sinthesizer, reúne uma capacidade computacional jamais vista mesmo em equipamentos de ponta. A coisa é muito séria, e as possibilidades são infinitas.

Toda essa info técnica é bonita, mas o que significa na prática?

Killzone 2 é a resposta. Pelas fotos, já impressiona muito, mas em movimento o jogo é de tirar o fôlego. Imagens, sons e muita ação em perfeita sincronia, gráficos absolutamente impecáveis e muita adrenalina.

Para os jogadores das antigas, foi mostrada a abertura do imortal Final Fantasy VII em tempo real no PS3. Devo confessar que isso me emocionou, pois jamais sonhei em ver tamanha qualidade em um console.

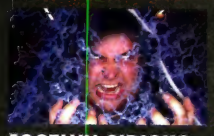
Como neste mês o mundo todo está embalado na história Jedi, embarcamos de cabeça na mitologia que George Lucas criou e encarnamos os personagens da saga.

Quanto ao jogo Star Wars Episode III, muito cuidado: não jogue sem assistir ao filme ou muitas grandes surpresas são estragadas.

Que a força esteja com vocês!

Jocelyn Auricchio | Editor-executivo

TEAM



JOCELYN SIDIOUS
Quase foi dominado pelo lado negro ao ver que seu PSP teve a tela riscada

TESTA TROOPER
Gostou da armadura branca, exceto por um detalhe: a saqueira apertada...

ALLAN SOLO
Não adianta disfarçar, ele vai errar a pontaria de qualquer maneira

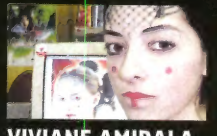
FERNANDO YODA
Palavras sábias do mestre do overclock: "Dominar o mundo, o PS3 vai!"

HENRIQUE KENOBI
Tem apenas algumas palavras para dizer: "Que a Força esteja com a Sony"

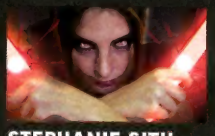
RICARDO SITH
O cabeludo quase perdeu um "teco" do cabelo ao empunhar seu sabre de luz

PAULA LEIA
A princesa garante que nunca usaria a roupa de escrava de Jabba the Hutt

ADRIANA AAYLA
Esta pele verde é resultado de todos os fechamentos tenebrosos que já enfrentou

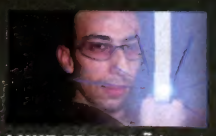


VIVIANE AMIDALA
A princesa Amidala da Redação continua conquistando o coração dos leitores



STEPHANIE SITH
Ela optou pelo lado negro da Força e agora só pensa em destruir a redação

MILENA WESELL
A caçadora de erros aponta sua arma sempre quando escapa uma falha na revista



LUKE FORMIGÃO
O sábio Jedi usou e abusou poderes da Força para completar LEGO Star Wars 100%

CARTAS

CARTA DO MÊS

ELVIS, THE PELVIS

As revistas nacionais de games têm amadurecido no quesito "fazer jornalismo". A primeira edição da *PSPower* mostra isso muito bem. Apesar da facilidade e da rapidez da Internet, vocês apresentam um excelente material exclusivo com um grande diferencial: a visão e a opinião do gamer brasileiro sobre essa indústria, que, graças ao árduo esforço de poucos, está saindo da estaca zero. A qualidade, do papel às críticas dos analistas, sejam elas sobre CDs de música, livros ou games, vale (e muito!) pelo preço – um tanto quanto salgado – que se paga pela revista. Espero que continuem assim, porque vocês estão no caminho certo. Parabéns!

Para aproveitar a deixa, gostaria de saber como está o suporte a MP3 no pequeno notável da Sony. Ele lê arquivos com 320 kbps de qualidade? Desde já agradeço a atenção.

Elvis Desouzart | Araruama/RJ

Obrigado pelos elogios, Elvis. O PSP roda arquivos MP3 de 320 kbps, mas isso não é recomendável, já que eles são grandes demais, e a melhora na qualidade é praticamente imperceptível. Os arquivos de 192 kbps são os mais recomendados em relação tamanho do arquivo–qualidade.

CARTAS

Críticas, elogios, sugestões ou reclamações? Mande uma mensagem para a redação da PlayStation Power. Vale tudo: e-mail, carta, telegrama cantado, pombo correio...

ENDEREÇO

PlayStation Power
Digerati Games
Rua Haddock Lobo, 347
12º andar – São Paulo/SP
CEP 01414-001
E-mail: pspower@digerati.com

A PlayStation Power se reserva o direito de editar o conteúdo das cartas e e-mails enviados por motivo de espaço. Pela mesma razão, não podemos responder a todos os leitores, mas tenha certeza de que todas as mensagens são lidas.

PERGUNTAS, MUITAS PERGUNTAS

Oi, pessoal da *PSPower*! Tenho várias perguntas para vocês:

1. A Sega fará jogos para o PSP?
2. Já arrumaram os erros do portátil?
3. Será lançada alguma bateria que dure mais?
4. É possível para rodar aplicativos no PSP?
5. A Sony lançará alguma atualização para o portátil que tenha funções de Palm Top?

Abraços.

Guilherme Rodrigues Oliveira | São Paulo/SP

1. Sim.
2. Depois da primeira leva, ninguém mais reclamou de defeitos no aparelho.
3. Certamente.
4. Sim. Já tem até emulador para o PSP.
5. A Sony provavelmente não, mas outras empresas com certeza lançarão utilitários variados para o portátil.

ABAIXO HILLARY CLINTON

Assim como diversos leitores, não vejo a hora de sair a assinatura da revista. Mas, enquanto isso, quero parabenizá-los pelo ótimo trabalho. Continuem assim.

Tenho uma sugestão: que tal uma parte da revista dedicada aos piores jogos da atualidade? Assim saberemos o que não comprar.

Mais uma vez, parabéns pelo excelente trabalho. Cá entre nós, a Hillary Clinton não sabe o que é bom. Um grande abraço!

Thiago Knopf Silva | São Paulo/SP

Thiago, o sistema de assinatura será implementado em breve. Quanto aos games podres, pode ter certeza de que os reviews identificarão os lançamentos toscos, mas a sugestão é boa para que os leitores possam escapar de uma velharia de má qualidade. Vamos estudar a idéia com carinho.

"HERRAR É UMANO"

Este espaço é reservado para corrigirmos os erros que infelizmente deixamos escapar na edição anterior. Confira:

No preview de Soul Calibur III, faltou um número na data de lançamento, que deveria ser 11/2005.

DETONADOS BACANAS

Parabéns pela revista *PlayStation Power*. É demais! Principalmente os detonados, que são incríveis.
Gostaria de ver, nas próximas edições, o detonado do jogo Burnout 3 Takedown. Muito obrigado!
José Carlos | São Paulo/SP

Olá, José! Obrigado pelos elogios! A cada edição serão colocados os melhores detonados na revista.
Sua sugestão, do Burnout 3, foi anotada pela Redação.

COMO DESTRAVAR O CHEFE

Escrevo para parabenizá-los pela ótima qualidade da revista. Estou impressionado, é a primeira vez que vejo uma publicação com tamanha qualidade no Brasil. Continuem assim! Gostaria de saber como jogo com o chefão (Igniz) de KoF 2001 do PS2.
Nivaldo | Mogi Guaçu/SP

Olá, Nivaldo! Obrigado pelos elogios. Você precisa derrotar 200 pessoas no Party Mode para destravar Igniz.

FLAWLESS VICTORY!

Foi uma grata surpresa ir às bancas e encontrar esta novidade no mercado editorial de games. Quero parabenizá-los pela seção "Retro" e pela exclusiva "Replay". Continuem com esse tipo de matéria, um diferencial da PSPower, melhorando a cada edição. Congratulations!
Leonardo Almeida | por e-mail

Obrigado! Como dizem os sacos de padaria, "Servimos bem para servir sempre".

ODE ÀS DESIGNERS

Primeiro preciso parabenizá-los pelo conteúdo geral da revista. Agora tenho de gritar que as capas das revistas são simplesmente FANTÁSTICAS! São as melhores capas do Brasil. Um trabalho digno de elogios. Parabéns para as designers!
Chega de elogios. Vamos a uma crítica: por que vocês não estão colocando a data de lançamento nos jogos da seção "Preview"? Uma grande mancada, mas a gente perdoa. Por enquanto é só isso. Ah, já ia esquecendo, parabéns também para toda a equipe.
Continuem sendo os melhores e os únicos com conteúdo exclusivo da *U.S. PlayStation Magazine*. Até mais!
Joel Desouzart Araújo | por e-mail

Ficamos satisfeitos por agradá-lo, Joel. As meninas da arte, geralmente negligenciadas pelos leitores, ficaram muito felizes com seus comentários. Quanto às datas de lançamento, você já pode conferi-las em todos os previews da revista.

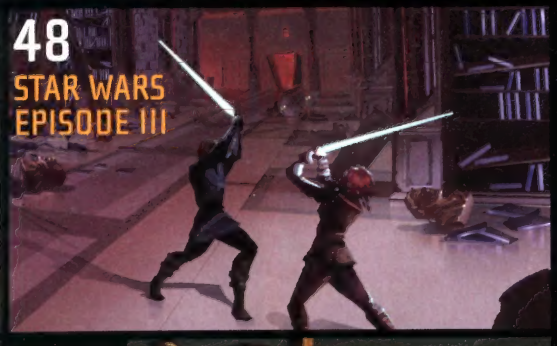
JOGO DO MÊS UMA OVA

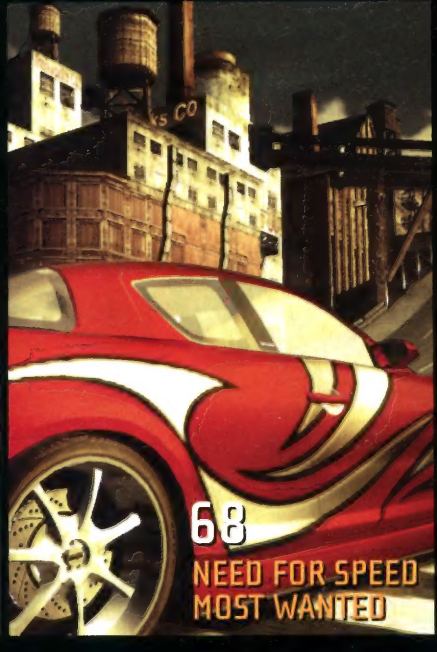
Olá, pessoal da *PSPower*. Acompanho a revista desde a primeira edição e gostaria de manifestar minha insatisfação em relação a uma escolha com que não concordo: a do jogo do mês.
Até agora, todos os jogos do mês são fracos. Na primeira edição, vocês escolheram Shadow of Rome, mas Devil May Cry 3 é muito melhor. Já na segunda, até achei bom que God of War fosse o game do mês, porém, quando a terceira foi às bancas, vocês escolheram Digital Devil Saga, um jogo chato e repetitivo! Midnight Club 3 (que estava na mesma edição) é bem melhor.
Espero que vocês saibam escolher o game do mês nas próximas, pois esse é o único problema da revista, que possui um conteúdo arrasador se comparada às concorrentes.
Alysson do Santos da Costa | Diadema/SP

Alysson, escolher o jogo do mês é uma verdadeira polêmica aqui na Redação. É muito difícil agradar todos os leitores. Por esse motivo, as notas nos reviews não são representadas por números (como as das outras revistas), e sim por estrelas, que representam um valor simbólico do que o redator achou do game. O que deve ser levado em conta é o que falamos sobre ele. Esse é um ponto que diz se o game é bom ou não, obviamente, na opinião de quem o jogou.
Como leitor, você tem todo o direito de dar sua opinião. Afinal, você é peça fundamental de nossa revista. Mesmo assim, fique tranqüilo: nas próximas edições, buscaremos agradar o máximo de leitores. Esperamos que você faça parte dessa lista.

PlayStation POWER #4
CONTEÚDO EXCLUSIVO DA OFFICIAL U.S. PLAYSTATION MAGAZINE

START





HYPE

08 **NEWS** | Novidades no universo PlayStation
10 **E3 2005** | A cobertura da maior feira de games
24 **OS 20 MAIS** | Os cérebros por trás dos jogos
32 **NEED FOR SPEED** | A série voltando às origens
38 **PREVIEWS** | Burnout Legends, Okami e mais

REVIEW

48 **STAR WARS EPISODE III**
50 **JUICED**
51 **ATELIER IRIS**
55 **PREDATOR: CONCRETE JUNGLE**
56 **REVIEWS DOS LEITORES: FULLMETAL ALCHEMIST E LEGACY OF KAIN: DEFIANCE**

REPLAY

58 **ANIMANIA** | *Guerras Clônicas* em DVD
59 **COMIX ZONE** | As HQs do momento
60 **FRAMES** | Spielberg adapta *Guerra dos Mundos*
61 **IN TUNE** | Música para os seus ouvidos
62 **LENDAS IMORTAIS** | Mestres do gamedesign discutem o personagem perfeito

STRATEGY

74 **GRAN TURISMO 4** | Um guia completo para você tunar seu carango

RETRO

80 Games que merecem ser relembrados: Dino Crisis e ICO

CONTINUE?

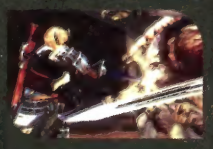
82 Polêmicas, opiniões e considerações. Nesta edição: O valor das exclusividades

HYPE

10
COBERTURA E3 2005
O maior e mais importante evento de games do ano em uma matéria completa. Saiba tudo sobre o PS3 e confira todos os lançamentos para este ano

24
OS MANDA-CHUVAS
Conheça o perfil dos 20 produtores mais influentes do mundo dos games e saiba o quanto eles se dedicam para agradar os jogadores

32 **NEED FOR SPEED**
Saiba todas as novidades de Most Wanted, o novo título da série



39 **ONIMUSHA 4**
Uma das melhores séries do PS2 em um títulos promissor

41 **RESIDENT EVIL 4**
Ele era exclusivo do Cube, porém também será lançado para PS2

BRASILEIRO PARTICIPA DE DESENVOLVIMENTO DO CELL

Em entrevista para o diário Jornal do Brasil, do Rio de Janeiro, o gerente sênior da divisão de Arquitetura da Computação da unidade de pesquisa da IBM, Jaime Moreno, revelou alguns segredos sobre a história do Cell, o processador do PlayStation 3.

Moreno disse que Sony, IBM e Toshiba tiveram seus primeiros contatos a respeito do Cell em 2000. O objetivo do projeto era criar um processador com uma tecnologia dez vezes mais poderosa do que a esperada para o ano de 2005. Segundo ele, o projeto foi um sucesso e chegou a ultrapassar as expectativas em relação ao desenvolvimento e programação de jogos para o PlayStation 3.

Quando questionado sobre a performance dos dois trilhões de operações por segundo que a Sony aponta como a potência máxima do processador, Moreno afirmou que é normal que as aplicações não atinjam a capacidade total. Ele disse que a performance nos consoles é somada à do chip gráfico e que atingir esses números depende dos desenvolvedores de jogos.

PSP PODE TER SEU PREÇO REDUZIDO

Segundo algumas notas enviadas por representantes das redes EBGames e Best Buy, a Sony estaria preparando um pacote especial do PSP pelo preço sugerido de US$ 199. No entanto, o portátil não acompanharia nenhum acessório extra, como fone, case de proteção e Memory Stick. Resta saber se essa notícia se concretizará.

NAMCO VS. CAPCOM NO TOPO

O mais novo crossover da Capcom e da Namco lidera as vendas no Japão. Durante a primeira semana de seu lançamento, foram vendidas mais de 85.000 cópias do game, que ficou na frente de pesos, como Metroid Prime 2. Ainda não foi confirmada uma versão no Ocidente.

PROGRAMAÇÃO DO PS3 FICA MAIS FÁCIL

Uma das principais fabricantes de ferramentas de animação em terceira dimensão, a Autodesk, anunciou que é a mais nova parceira da Sony para o desenvolvimento de jogos para PlayStation 3. A empresa dará suporte à SCE criando uma compatibilidade entre seu programa 3DS Max e o Collada, formato de transição de gráficos do PlayStation 3.

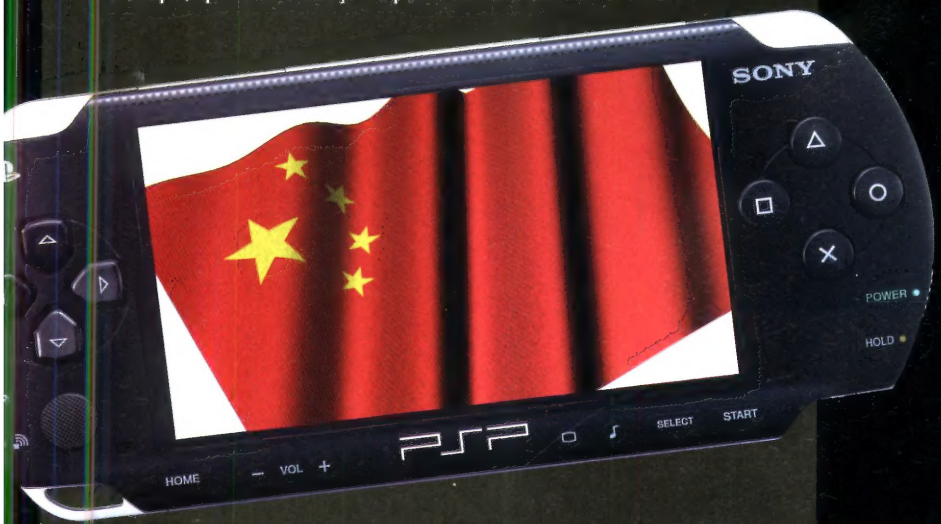
O 3DS Max é um dos mais usados pelas produtoras de todo o planeta, e a compatibilidade deve aumentar significativamente a facilidade para os desenvolvedores nos jogos da próxima plataforma da Sony. Segundo a Autodesk, a número de jogos em alta definição pode aumentar de maneira expressiva.

Ken Kutaragi, o pai do PlayStation 3, afirmou em diversas oportunidades anteriores ao anúncio da parceria com a Autodesk que o desenvolvimento de jogos para o console será muito mais fácil do que se especula.

PSP PODE SER MONTADO NA CHINA

A Sony está estudando a possibilidade de levar a produção do PSP para a China. A fábrica do aparelho, que está localizada em uma cidade próxima a Tóquio, a capital japonesa, parece que não está atendendo a demanda do mercado. Segundo a Sony, as peças do console seriam produzidas no Japão e depois enviadas à China para serem montadas.

A produção atual de PSPs gira em torno de um milhão de unidades por mês. Com a mudança de endereço, a SCEJ deve aumentar sua concorrência com a Sony norte-americana e, posteriormente, com a da Europa, que deve lançar o portátil no mês de setembro.



ANIME NO PSP

A Geneon Entertainment anunciou recentemente que lançará, para o PSP, Hellsing e Gungrave, dois animes de sucesso tanto no Japão como nos EUA. Além desses títulos, a distribuidora de animes estará lançando em meados de julho o hilariante Samurai Champloo e o futurista Appleseed, outros dois animes de sucesso absoluto no mundo.

A expectativa é que, com essa iniciativa da Geneon, outras distribuidoras se interessem em lançar seus animes para o PSP (afinal, o público é praticamente o mesmo). Pena que dificilmente esses animes serão legendados em português.

GTA 3 É PROIBIDO EM DISTRITO JAPONÊS

Distribuído pela Capcom no Japão, Grand Theft Auto 3 não poderá mais ser vendido a menores de 18 anos no distrito japonês de Kanagawa, que engloba algumas importantes cidades, como Kawasaki e Yokohama. Lançado em setembro de 2003 no Japão, GTA 3 foi considerado prejudicial à educação dos jovens graças à sua temática cheia de violência.

Um dos grandes motivos dessa censura repentina foi a grande popularidade do título, que já vendeu mais de 350 mil cópias em terras nipônicas.

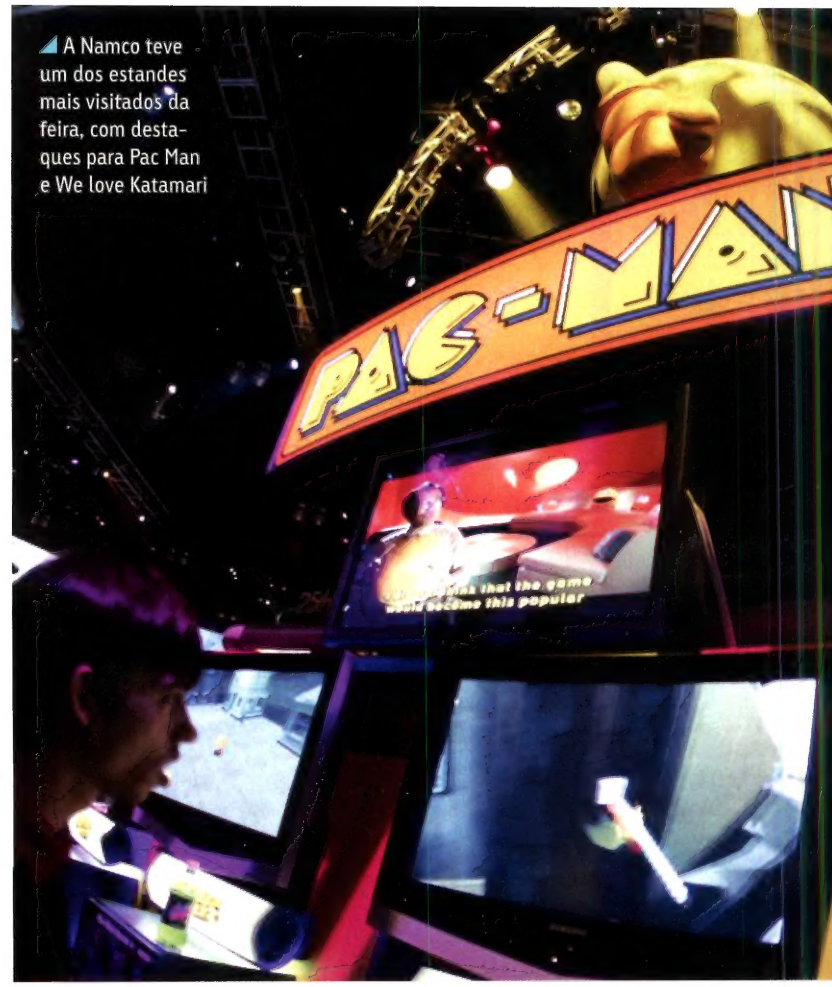
90 MILHÕES DE PS2 NO MUNDO!

A Sony divulgou que, ao longo de seus cinco anos e três meses de vida, já foram vendidos no mundo todo mais de 90 milhões de PS2, marca que o PSone atingiu somente com sete anos e oito meses de vida.

A Electronic Entertainment Expo 2005 aconteceu entre os dias 18 e 20 de maio em Los Angeles, nos Estados Unidos. A E3 é a maior feira de jogos eletrônicos do planeta, organizada por diversos setores da indústria de videogames. O maior objetivo da feira é a divulgação de jogos, plataformas e tudo relacionado ao universo de games. O mais tradicional evento dos jogos eletrônicos não é aberto ao público. Somente empresários ligados ao ramo de eletrônicos, desde a produção até a venda, podem participar.

Por ser a feira de maior visibilidade da imprensa mundial, as grandes fabricantes de hardware e software fazem seus anúncios durante a E3. Por isso, maio é considerado o mês das melhores novidades do ano fiscal.

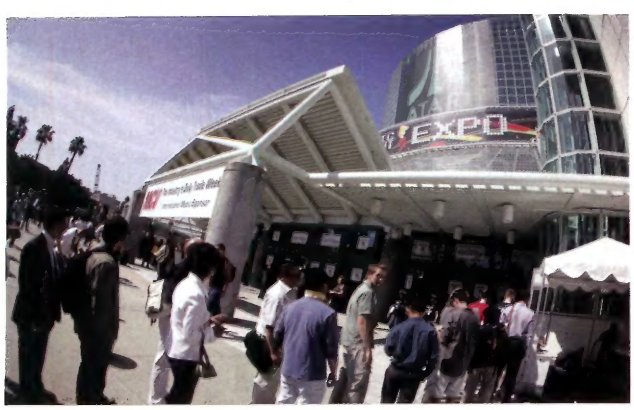
O ano de 2005 já pode ser considerado como um marco na história mundial dos games. Depois de muitos rumores e incertezas, Ken Kutaragi, o pai do PlayStation, anunciou o que todos queriam ouvir durante sua conferência pré-E3: "Everybody, this is PlayStation 3". Finalmente o console foi apresentado ao público e surpreendeu até o mais animado sonysta. Além do aparelho, foram exibidos cerca de dez vídeos, que mostraram a potência do Cell, o poderoso processador do PS3. Alguns, como o de Killzone 2, arrancaram suspiros da platéia e deram uma prévia do que deve surgir nos próximos anos. Até a nova versão do EyeToy foi mostrada e revelou uma interatividade com videogame jamais vista.



A Namco teve um dos estandes mais visitados da feira, com destaques para Pac Man e We love Katamari

E3 2005

O MELHOR DA MAIOR FEIRA DE ELETRÔNICOS DO PLANETA



Há seis anos, Sony, Microsoft e Nintendo apresentavam seus poderosos PlayStation 2, Xbox e GameCube. Na terceira semana de maio, a cena se repetiu, e agora o desafio está lançado. Qual plataforma irá dominar o mercado pelos próximos cinco ou seis anos: o PlayStation 3, o Xbox 360 ou o Revolution? A resposta demorará um pouco a chegar, mas é certo que a Sony tem grandes chances de manter a liderança, que já dura mais de dez anos – desde o lançamento do PlayStation, em 1994.

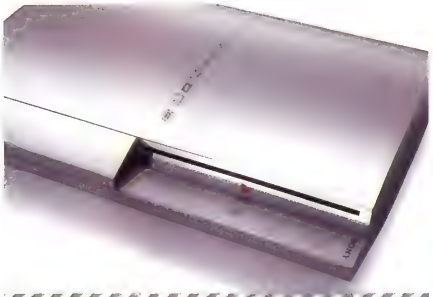
A primeira E3 do PSP mostrou que o portátil é o que todos estavam esperando. Filas e mais filas foram formadas para colocar as mãos no aparelho por alguns minutos, mesmo com a Sony disponibilizando muitos deles para o público. Foram oferecidos quase 40 títulos, que mostram todo o poder do portátil. Destaques para Coded Arms e Virtua Tennis World Tour, os mais jogados durante a feira.

Mas nem só de PS3 foi feita a E3. Foram reveladas muitas novidades, principalmente quando o assunto são títulos. Só o PS2 apresentou mais de 150 jogos e, por mais um ano consecutivo, é a plataforma com o maior número de games. Mesmo que não tenham sido revelados grandes novidades, como acessórios e expansões, o videogame mais vendido dos últimos anos mostrou-se vivo e com muitas surpresas.

A fachada do edifício chama a atenção dos visitantes. Destaque para os botões do PlayStation

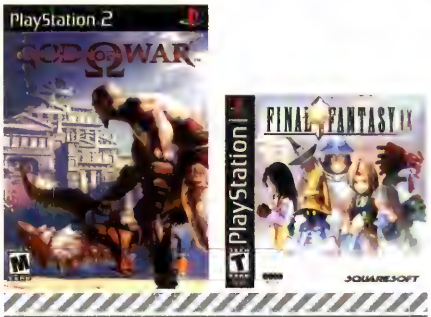
O PLAYSTATION 3 ESTÁ ENTRE NÓS

Depois de muitas especulações e boatos, finalmente a Sony mostrou ao mundo o novo integrante da família PlayStation: o PS3. Apresentado pela primeira vez na pré-conferência da empresa, o novo console deixou toda a imprensa especializada embasbacada. Com um visual estiloso e a promessa de ser até 35 vezes mais potente que o PS2, o novo PlayStation ofuscou todo o brilho da concorrência na E3 2005.



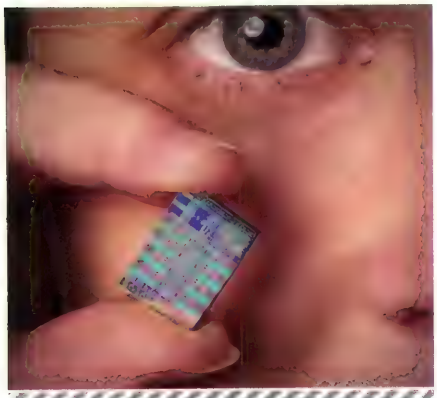
VISUAL FUTURISTA

O design do PS3 é, em parte, semelhante ao do PS2, mas seus traços são mais estilosos, o que remete a um ar mais futurista. Ele pode ser usado tanto na vertical como na horizontal, como seu predecessor, e foi apresentado na feira na cor prateada. A Sony divulgou uma foto na qual há três PS3s de cores diferentes – preto, prateado e branco –, mas não deu maiores explicações sobre o fato.



RETROCOMPATIBILIDADE GARANTIDA

Uma das características mais marcantes do PS2 é a retrocompatibilidade com o PSone. Agora, a Sony prometeu que o PS3 rodará os games do PSone e do PS2, o que garante uma extraordinária lista de jogos logo em seu lançamento. Ainda não se sabe se existirão incrementos nos gráficos dos jogos, mas, pelo poder do novo console, essa é uma possibilidade bem plausível.



O FANTÁSTICO CELL

Desenvolvido pela IBM em associação com a Toshiba e a Sony há mais de quatro anos, o Cell promete mudar o conceito computacional dos processadores nos próximos anos. Seu ponto forte são os vários núcleos internos, que podem trabalhar de forma totalmente independente. É como se houvesse vários processadores funcionando paralelamente dentro de um só. Já há planos de utilizar o Cell em outros produtos eletrônicos, como computadores de mão e televisores de alta resolução, graças à sua versatilidade e ao seu poder de processamento.

PLAYSTATION WORLD

Uma nova e empolgante rede online está sendo construída para o PS3, a PlayStation World. Ela funcionará como a Live, do Xbox, ou seja, será um portal dedicado que centralizará todos os jogadores em um lugar só, o que possibilita uma interação muito maior entre os usuários do console. Não se sabe se esse serviço será pago ou não, mas só o fato do desenvolvimento de uma rede específica para os jogos online é mais que suficiente para que eles se tornem cada vez mais populares na nova geração.

NOVO EYETOY ENCHE OS OLHOS

Uma das apresentações mais impressionantes da coletiva da Sony na E3 2005, sem dúvida nenhuma, foi a do novo EyeToy. Foi exibida uma demonstração na qual o criador da câmera move dois copos em uma banheira cheia de água. É incrível como parecia real. Desde como os copos de movimentavam até a refração da água, tudo era maravilhoso. As possibilidades do EyeToy são gigantescas e permitem uma interação ainda maior do ser humano com a máquina.

FINALMENTE, O BLU-RAY

Desmentindo os boatos de que o novo console usaria o padrão HD-DVD ou mesmo o convencional DVD, a Sony apostou alto e irá equipar o PS3 com um leitor de Blu-ray, que pode armazenar até 25 GB por mídia, ou seja, tem aproximadamente a capacidade de 6 DVDs.

UMA ESTAÇÃO GRÁFICA EM CASA

Desde o PS2, se esperam jogos com a qualidade de CGs, mas só agora isso está bem perto de se tornar realidade. Equipado com um chip gráfico desenvolvido pela NVIDIA, uma das maiores fabricantes de placas de vídeo para PC, o PS3 tem potência suficiente para transformar o visual dos jogos em verdadeiros filmes de animação no nível de *Toy Story*, *Monstros S.A.*, *Os Incríveis* e do filme de Final Fantasy.

CONECTIVIDADE TURBINADA

Na nova geração, um ponto importante será a conexão com outros aparelhos. Nesse aspecto o PS3 também dá show.

No total, serão seis entradas USB 2.0 para a conexão de controles, máquinas fotográficas digitais, impressoras, mouses e teclados. Há slots para a inserção de cartões de memória do tipo Memory Stick Duo, SD e Compact Flash e uma entrada para um disco rígido de 2,5 polegadas.

Outra característica marcante são as três portas de rede que equiparão o novo console. Com elas, será possível fazer uma grande LAN House de PS3s, com uma velocidade de transferência de até 1 GB por segundo.

NOVO CONTROLE

Causando muita controvérsia, o novo controle do PS3 será esteticamente muito diferente do consagrado Dual Shock 2, pois se assemelha a um bumerangue.

A disposição dos botões será muito parecida com a do Dual Shock, mas, graças ao novo design, os Ls e Rs estão em uma posição bem estranha. Tudo indica que essas alterações transformarão o novo controle em algo mais anatômico e mais confortável para jogar, mesmo porque agora ele será totalmente sem fio. Isso mesmo: o PS3 terá suporte para até sete controles sem fio funcionando simultaneamente, graças à tecnologia Bluetooth, o que garante uma liberdade de movimentos muito maior ao jogador.

DATA DE LANÇAMENTO E PREÇO

Não foi estipulada uma data fixa para o lançamento do console, mas especula-se que será entre abril e junho de 2006. Também não foi divulgado se ele será lançado mundialmente ou primeiro no Japão, como é o habitual, muito menos seu preço, que deve variar de 399 a 450 dólares.

O OUTRO LADO DA CERCA

A Microsoft mostrou suas garras na E3 com o Xbox 360, o sucessor de seu primeiro console. Voltado para o jogador casual, ele exala estilo. Já pelo nome, é possível ver o cuidado que a empresa americana está tomando para não deixar que a Sony passe à sua frente. Em vez de Xbox 2, como seria natural, a Microsoft escolheu um nome diferente, para evitar qualquer ligação com o passado. Em inglês, 360 pode ser pronunciado como "três sessenta". Uma jogada puramente cosmética, mas que mostra o temor de ter seu novo console associado com algo velho, ultrapassado.

Esse medo foi totalmente justificado. Apesar de o Xbox 360 ser uma máquina impressionante, o potencial técnico do PS3 é claramente maior. É como se, entre ambos os consoles, houvesse um abismo tecnológico muito maior do que o existente entre PS2 e Xbox. Só que a corda arrebentou para o lado do 360, e o tombo aparenta ser muito feio.

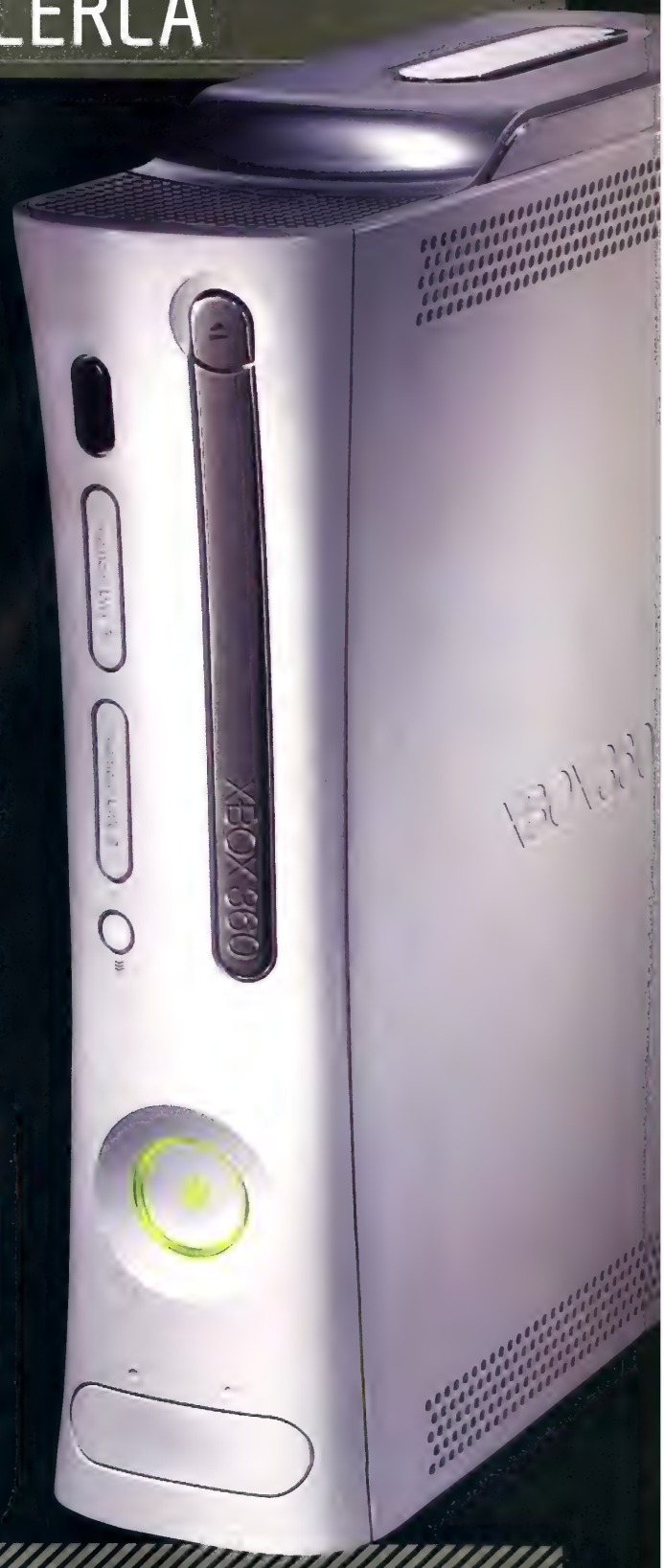
As demos técnicas mostraram muito mais conceito que inovação. A maioria dos jogos usava apenas uma pequena parte do poder do console, algo perigoso quando se tem um oponente do calibre do PS3. Por conta disso, jogos, como Perfect Dark Zero e Dead or Alive 4, não estavam com o esplendor esperado e se mostraram muito aquém do que uma máquina com tal poder poderia exibir. Perfect Dark chegou ao absurdo de cair para 10 frames. Imperdoável.

Na frente do monstro de beleza que o PS3 apresentou, tudo pareceu muito cru. Mesmo com o programa na MTV mundial, pelo qual a Microsoft pagou a peso de ouro, o PS3 saiu na frente mostrando poder. Porém não se iluda com a idéia de que o Xbox 360 não será uma ameaça. Se custarem significantemente menos tanto o console quanto o desenvolvimento de jogos, a Sony terá problemas.

A Nintendo apresentou sua nova plataforma, o Revolution, apenas na forma. Nada mais foi mostrado ou falado, para decepção dos fãs nintendistas. A única afirmação foi que ele será duas ou três vezes mais poderoso que o GameCube e que usará mídias DVD convencionais. Pouquíssimo se você levar em conta o salto evolutivo das duas outras plataformas. Resta saber se a inventividade da Nintendo compensará a falta de músculos do Revolution.

Como afirmou Hideo Kojima, "o PS3 é um jantar muito especial, do tipo que só acontece uma ou duas vezes por ano. O Xbox 360 é um jantar especial, que acontece 3 ou quatro vezes por mês. O Revolution é uma boa refeição, mas nada além do dia-a-dia."

A competição futura será muito interessante, e os jogadores só têm a ganhar.

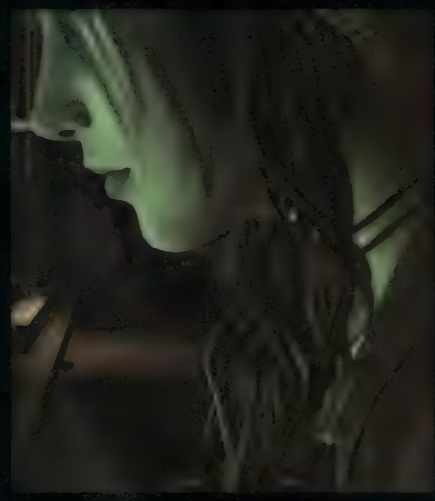


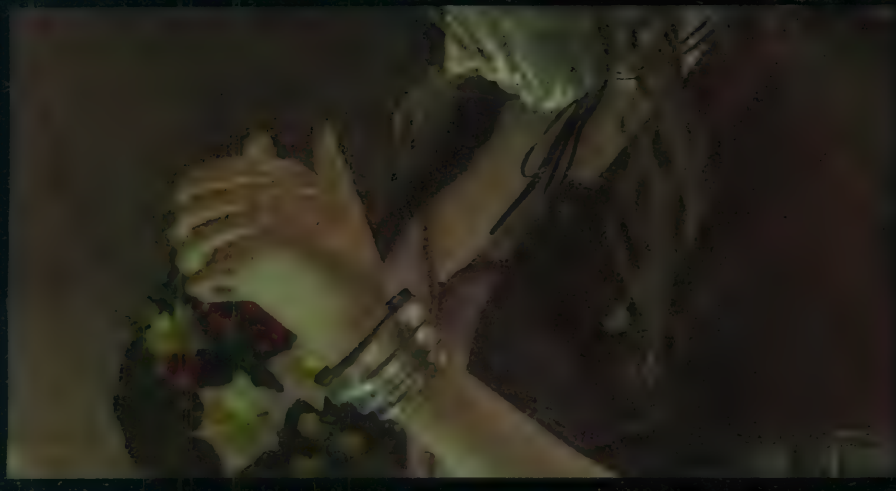
O PS3 E SUA INTIMIDADORA

De fato, a Sony provou mais uma vez não estar para brincadeira com seus consoles. O PlayStation 3 foi anunciado com uma biblioteca de títulos invejável para seus concorrentes. Foram mais de 25 jogos das principais produtoras, que mostraram um pouco do poder do console, além de algumas demonstrações feitas pela própria empresa para mostrar alguns dos recursos, tanto o suporte de acessórios (como as novidades do EyeToy) como seu poder gráfico, que demonstra a incrível capacidade de gerar texturas das mais variadas e os efeitos de luz mais complexos.

Os destaques são, obviamente, todos os títulos do PS3, mas vale ressaltar que teasers, como a abertura de Final Fantasy VII em tempo real, o trailer comemorativo da Konami (que confirma Metal Gear Solid 4 no PS3) e, logicamente, a demonstração arrasadora de Killzone 2 foram suficientes para fazer brilharem os olhos de todos os que estiveram na feira.

Se realmente os jogos do PS3 cumprirem o que prometem, resta a certeza de que o console tem tudo para ser o vitorioso da próxima geração.





FINAL FANTASY VII NO PS3?

Que os games do PS3 seriam o principal foco da E3 ninguém duvidava. O que ninguém esperava era que o teaser de um verdadeiro clássico dos RPGs seria mostrado com qualidade soberba.

O vídeo apresentado pela gigante Square Enix era, na verdade, da abertura do magnífico Final Fantasy VII para PSone. Para quem não se lembra, é exibida a singela Aeris caminhando nas ruas de Midgar enquanto chega o trem que traz entre os tripulantes o ex-soldado Cloud Strife. Entretanto, em vez da CG no estilo superdeformed da versão de PSone, foi apresentada uma animação em tempo real com todo o visual recriado. Os personagens apareceram idênticos aos de Final Fantasy VII Advent Children (a continuação em DVD que será lançada em breve).

Youichi Wada, presidente da Square Enix, afirmou que a proposta do teaser não era de um remake de Final Fantasy VII no PS3, mas sim de mostrar a capacidade gráfica do próximo console da Sony. Mesmo assim, ele promete que o PS3 ainda será abastecido de muitos Final Fantasies.

Voltando um pouco no tempo, pode-se ver que, antes de o PS2 ser lançado, houve também uma demonstração de seus gráficos por parte da Squaresoft. Tratava-se de um trailer de Final Fantasy VIII para PSone, exatamente a CG do baile de formatura de Squall e Rinoa, que, obviamente, foi mostrada em uma animação em tempo real gerada pelo poder do PS2. Esse teaser foi suficiente para se acreditar que haveria um remake do game para o PS2. Porém, infelizmente, não aconteceu o que todos sonhavam, e até hoje tal remake é aguardado. Tomara que a Square Enix não repita o que cometeu anteriormente e, quem sabe, aproveite o hype de Final Fantasy VII: Advent Children lançando-o para PS3.

LISTA DE JOGOS

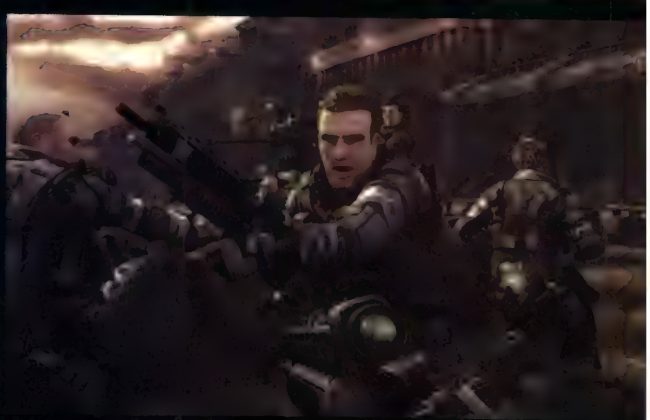
A HISTÓRIA DOS GAMES ANTES E DEPOIS DE KILLZONE 2

A coletiva da Sony durante a E3 empolgou os presentes, porém é indiscutível que o trailer de Killzone 2 para PS3 foi o que causou a maior polêmica de tudo o que foi mostrado na feira.

Com um pouco mais de dois minutos, o trailer levantou o moral da Guerilla Games, que não conseguiu apresentar um bom resultado com o primeiro jogo. Soldados da força ISA descem com suas aeronaves no território da força Helghast. Os olhos da expressão facial dos personagens contemplam um visual apocalíptico da guerra no maior e mais desesperador frenesi que um soldado poderia sentir em combate. Inimigos são incendiados, corpos são dilacerados e tanques são destruídos de forma espetacular. No final, há a incrível explosão de um helicóptero, que colide de forma extraordinária com a ponte principal do conflito – dois minutos suficientes para arrancar "ohs" e "uhs" de cada pessoa que teve o privilégio de estar na E3, além de gerar uma série de polêmicas quanto à sua real qualidade.

A maior dúvida por parte de toda a mídia especializada é a respeito de o visual mostrado ser de uma CG pré-renderizada ou de uma animação em tempo real. Mesmo vendo os outros vídeos do PS3 durante a feira e, assim, conhecendo muito do poder do console, fica a dúvida: Killzone 2 terá a mesma qualidade da mostrada?

Jan-Bart Van Bekk, designer do game, afirmou que a equipe de produção trabalhou no trailer desde novembro do ano passado, terminando-o somente alguns dias antes da feira. Mesmo assim, ressaltou que programar no PS3 é relativamente fácil graças ao poderoso Cell. Quando perguntado se toda aquela qualidade era em tempo real, a resposta do designer foi simples: "A maior parte do vídeo é em tempo real". Isso nos deixa com mais dúvidas e mistérios a respeito do boato. No entanto, são apenas especulações a respeito de um game que ainda dará muito que falar.



OPINIÃO DOS PRODUTORES

"Com o PS3, poderemos recriar Gundam World com uma qualidade que ninguém havia imaginado. O conjunto que unifica milhões de Cells torna real a nossa tentativa de aproximar os games da realidade."
Shin Unozawa, Presidente da Bandai

"O PlayStation 3 realmente nos empolgou. Já estamos trabalhando duro para deixar Devil May Cry 4 pronto para a nova plataforma. Um novo hardware sempre rende mais opções aos desenvolvedores de criar inéditas e excitantes experiências para os jogadores. Acredito que o PS3 testará a ousadia de nossa equipe de desenvolvimento e nos ajudará a criar alguns dos mais incríveis jogos, limitados apenas pela imaginação."
Keiji Inafune, Chefe-executivo da Capcom

"Cada geração do PlayStation foi responsável por uma verdadeira revolução na indústria dos games. O PS3 promete não só repetir a receita como também inovar completamente a experiência de jogos. A EA estará em total parceria com a Sony – nós compartilhamos seu sonho e aplaudimos seu sucesso."
Larry Probst, Presidente da Electronic Arts

"Kutaragi nos jogou um presente chamado PlayStation 3. Nós da Koei alegremente aceitamos o desafio e nos esforçamos dia e noite para aproveitar o máximo das novas possibilidades do console. Nossa meta é combinar tecnologia inovadora com talento artístico e proporcionar a forma definitiva de entretenimento."
Keiko Erikawa, Presidente da Koei

"Com a chegada do PS3, acredito que as possibilidades gráficas serão muito melhores tanto no sentido da beleza como na funcionalidade em conjunto com a jogabilidade. Também tenho altas expectativas quanto à evolução dos games online. Usaremos todas as novidades da nova plataforma com o propósito de buscar novas emoções para os jogadores do mundo todo. Por isso, confiem na Konami."
Kazumi Kitaue, Presidente da Konami

"Cada vez que a Sony lança um console, há um salto inédito na indústria dos games. Com o PS3, provavelmente teremos a chance de tornar os jogos a nova mídia artística do futuro."
Sam Houser, Presidente da Rockstar Games

"Nós da Namco usamos e sempre usaremos os avanços na tecnologia audiovisual para fornecer jogos que não apenas apelem aos olhos e ouvidos, mas que mexam com as emoções, conversem com o coração e fiquem na mente dos jogadores pelos próximos anos. Estamos confiantes de que o PlayStation 3 nos possibilitará justamente isso."
Shigeru Yokoyama, Presidente da Namco

"O hardware das plataformas da próxima geração possibilitará à Sega criar novos conceitos de jogos que ofereçam experiências mais imersivas de interatividade. A Sega continuará com o objetivo de unir criatividade com tecnologia ao lançar apenas o melhor e mais inovador conteúdo para jogadores do mundo todo."
Hisao Oguchi, Presidente da Sega

"A Square Enix está extremamente honrada em ter tido a chance de apresentar uma demonstração técnica do que o processador Cell pode fazer para o PS3. Estamos comprometidos e apoiamos o novo console da Sony. Os planos de trazer a série Final Fantasy para o PS3 estão em um horizonte próximo."
Yoichi Wada, Presidente da Square Enix

"A Ubisoft foi uma das principais desenvolvedoras cujas equipes começaram a focar na nova geração de consoles. Estamos buscando desenvolver jogos de destaque no PS3. Suas poderosas funções ajudarão o crescimento da indústria de games a atingir uma qualidade arrasadora em pouco tempo."
Yves Guillemot, Presidente da Ubisoft

DEVIL MAY CRY | Capcom

THE GETAWAY | Sony

FIGHT NIGHT ROUND 3 | EA Games

EYEDENTIFY | Sony

GUNDAM WORLD | Bandai

MOTORSTORM | Sony

LISTA DE JOGOS DO PS3

2 Days to Vegas | Steel Monkeys
Alan Wake | Remedy Entertainment
Condemned: Criminal Origins | Monolith
Dark Sector | Digital Extremes
Demonik | Majesco Games
Devil May Cry 4 | Capcom
Elder Scrolls IV: Oblivion | 2K Games
Eyedentify | Sony
Fifth Phantom Saga | Sega
Fight Night Round 3 | EA Games
Formula One | Sony
Gundam World | Bandai
Heavenly Sword | Sony
I-8 | Sony
Killing Day | Ubisoft
Killzone 2 | Sony
Metal Gear Solid 4 | Konami
Metronome | Team Tarsier
MotorStorm | Sony
Ni-Oh | Koei
Possession | Blitz Games
Stranglehold | Midway
Tekken 6 | Namco
Test Drive Unlimited | Atari
The Darkness | Majesco Games
The Getaway | Sony
The World of Mana | Square Enix
Vision Gran Turismo | Polyphony Digital
Warhawk | Sony
Ni-Oh | Koei
Warhawk | Sony
Formula One | Sony

007: FROM RUSSIA WITH LOVE | EA Games

FATAL FRAME III | Tecmo

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS | Midway

NTASY XII | Square Enix

KINGDOM HEARTS II | Square Enix

SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS | Sony

AEON FLUX | Majesco

DARKWATCH | Capcom

DRAGON QUEST VIII | Square Enix

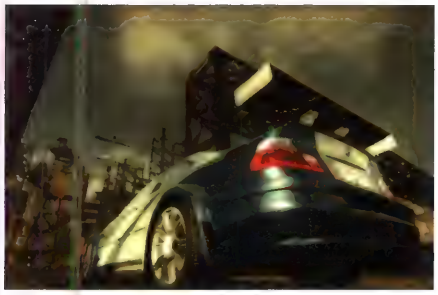
PS2 NA E3

Com tantas novidades durante o evento deste ano, em alguns momentos o PS2 inspirava uma sensação de abandono, principalmente se comparado ao PlayStation 3, que roubou a cena e tomou 100% do tempo da conferência da Sony na véspera da E3. Mas quem acha que o PS2 já respira com dificuldade está enganado. O console apresentou mais 150 jogos, entre eles novidades e títulos já esperados.

Mesmo ao lado de games para o PSP, alguns, como os inéditos Shadow of the Colossus e SOCOM 3: U.S. Navy Seals, promoveram filas e acúmulo de pessoas no estande da Sony.

Os maiores destaques ficaram por conta de continuações de grandes títulos. A Namco apostou muitas fichas em Soul Calibur III, We Love Katamari (Katamari Damacy 2) e Pac-Man World 3. A Capcom apresentou Resident Evil 4, com suas primeiras imagens para PS2, o transcendental Okami e Killer 7 como seus principais destaques.

Castlevania: Curse of Darkness, Metal Gear Solid 3: Subsistence e DDR Extreme 2 mostraram que a Konami não esteve tão forte neste ano quanto em 2004. A Square Enix deu prioridade aos três FFs: Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus, Final Fantasy XI: Chain of Promathia e Final Fantasy XII.



NEED FOR SPEED MOST WANTED | EA Games

PRINCE OF PERSIA: KINDRED BLADES | Ubisoft

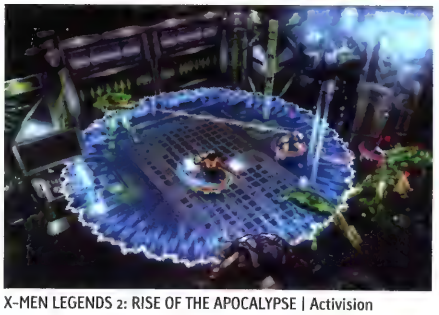
SHADOW OF THE COLOSSUS | Sony

THE GODFATHER | EA Games

TOMB RAIDER LEGEND | Eidos

WE LOVE KATAMARI | Namco

FINAL FANTASY VII: DIRGE OF CERBERUS | Square Enix



X-MEN LEGENDS 2: RISE OF THE APOCALYPSE | Activision

PSYCHONAUTS | Majesco

O QUE ACONTECEU DE MELHOR

Não é possível dizer se houve um vencedor no evento, mesmo porque games, plataformas e empresas não disputam diretamente. Não há regras e, por isso, chegar à conclusão de qual foi o melhor jogo é desperdício de tempo. Confira os maiores destaques da E3 para PlayStation 2 e veja quais games chamaram mais a atenção dos presentes durante os três dias da feira.

PSP

A IMPECÁVEL APRESENTAÇÃO DO PORTÁTIL

Mesmo preocupada com a conferência que revelou todos os detalhes do mais que aguardado PS3, a Sony caprichou na apresentação do PSP. O portátil, lançado no Japão em dezembro de 2004 e em março deste ano nos EUA, mostrou que é capaz de reproduzir efeitos gráficos e sons tão bons quanto os do grandalhão PlayStation 2 com uma versatilidade nunca vista – exibe também outros tipos de conteúdo, como músicas, vídeos e fotos.

Mesmo com essa larga vantagem técnica sobre a concorrência, a Sony não ficou parada e convocou seus parceiros para mostrar grandes títulos para o pequeno portátil. Gigantes, como Konami, Capcom e EA, além da própria Sony, apareceram com títulos de indiscutível qualidade. O compromisso da Sony é tão grande que o número de jogos mostrados para o PSP e para o PS3 passou de 25.

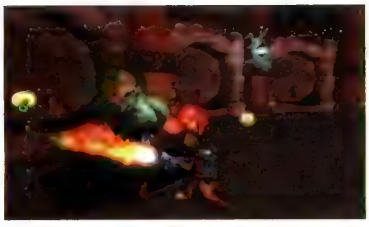
Os sortudos que compareceram à feira puderam experimentar diversos jogos, como Virtua Tennis World Tour, Coded Arms e Pursuit Force, entre outros. Muitos dos títulos eram desconhecidos e conquistaram o público, o que mostra que o PSP não viverá do passado como outras plataformas portáteis do mercado. Novidade e inventividade sem dúvida são as tendências.

Nos estandes dedicados ao portátil, os jogadores se amontoavam para experimentar os últimos lançamentos. O mais curioso eram as cadeiras, em forma de bolha, onde era possível relaxar e jogar.

No pavilhão inferior da feira, os expositores exibiram acessórios, como estojos de proteção, baterias, adesivos anti-riscos, estranhíssimos suportes para que o PSP exiba vídeos e aplicativos voltados para áudio e vídeo.

Apesar de muitos títulos estarem presentes apenas em vídeo, em impressionantes demonstrações de poder do PSP já foi possível imaginar o que virá.

BURNOUT LEGENDS | Criterion Games



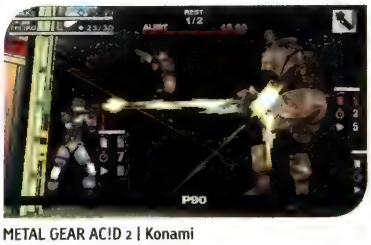
DAXTER | Ready at Dawn

DEATH, JR. | Digital Eclipse

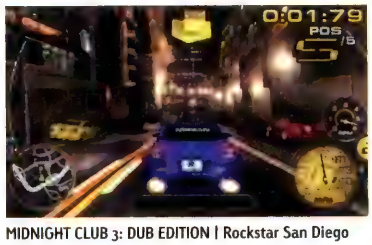
GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX | Sony

GRAN TURISMO 4 MOBILE | Polyphony Digital

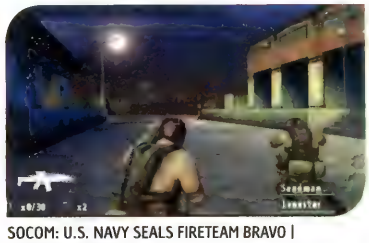
INFECTED | Planet Moon



METAL GEAR AC!D 2 | Konami



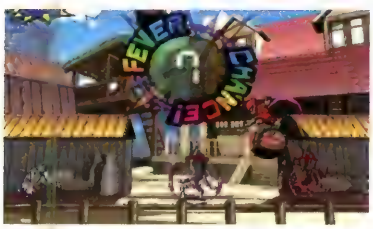
MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION | Rockstar San Diego



SOCOM: U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO | Zipper Interactive

O MELHOR DA FEIRA

CODED ARMS



VIEWTIFUL JOE: VFX BATTLE | Capcom

VIRTUA TENNIS WORLD TOUR | Sumo Digital

WRC | Sony

THE SIMS 2 | Maxis

PURSUIT FORCE | Big Big Studios

MEDIEVIL RESURRECTION | Sony

É difícil definir qual o melhor jogo, porque a disputa foi bastante equilibrada. Muita gente gostou de Virtua Tennis World Tour; outros preferiram o descolado Death, Jr. Alguns até votaram no novo Metal Gear Ac!d e no Gran Turismo Mobile, mas não teve jeito: o troféu de melhor game de PSP da E3 2005 foi para Coded Arms. O game de tiro em primeira pessoa mostrou que o PSP é capaz de exibir gráficos detalhados, repletos de efeitos de luz e com o melhor som que um portátil pode ter.

LISTA DE JOGOS DO PSP

6GUN | BattleBorne
Advent Shadow | Majesco Games
Ape Escape: On the Loose | Sony
Armored Core FF | FromSoftware
BloodRayne | Full Fat
Dead to Rights: Reckoning | Namco
F1 Grand Prix | Traveller's Tales
Sony Europe
Frantix | Killer Game
Free Running | Core Design
Frogger: Helmet Chaos | Konami (NA)
GripShift | Sidhe Interactive
Guilty Gear Judgement | Arc System Works
Gun | Neversoft Entertainment
Lemmings | Team 17 Software
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects | Nihilistic Software
MediEvil Resurrection | Sony
Namco Museum Battle Collection | Namco
Pac-Man World 3 | Namco
PoPoLoCrois Monogatari: Pietro Ouji no Bouken | Sony
Pursuit Force | Big Big Studios
The Con | Sony Bend and Full
The Sims 2 | Maxis
World Tour Soccer | 989 Studios
Ys: The Ark of Napishtim | Konami

OS MANDA-CHUVAS

Eles afetam o universo dos games com decisões sobre tecnologia, roteiros, personagens e estratégias de negócios. São os "poderosos chefões" da indústria do videogame. Conheça 20 dos nomes mais influentes do universo do entretenimento eletrônico, que ficam noites sem dormir somente para agradar os jogadores.

OS 20 + DA INDÚSTRIA DO ENTRETENIMENTO ELETRÔNICO

DAVID DEMARTINI
MAFIOSO DIGITAL

QUEM É ELE?
O produtor executivo de The Godfather, baseado nos filmes e livros da série *O Poderoso Chefão*, da Electronic Arts.

MÁFIA VIRTUAL
A EA está investindo pesadamente no título, inclusive gastando uma fortuna para chamar os atores do filme original, como Marlon Brando (que trabalhou no título antes de falecer), James Caan e Robert De Niro para dublar os personagens do game. A parte irônica é que a trilogia de *O Poderoso Chefão* é tida como inspiradora de títulos no estilo de Grand Theft Auto, e o jogo The Godfather terá de competir com os games desse tipo.

AS FACES DA MOEDA
Esse game já gerou muita controvérsia, e seu sucesso (ou insucesso) irá afetar muito mais do que apenas a EA. As expectativas dizem que o título será um sucesso estrondoso: caso isso aconteça, ele pode ser o divisor de águas (e o destruidor de pequenos estúdios) de uma nova era de jogos – a das adaptações de filmes clássicos.

KAZUNORI YAMAUCHI
SR. GRAN TURISMO

QUEM É ELE?
O criador de Gran Turismo e presidente da Polyphony Digital.

A POLE POSITION AINDA É DELE?
A série Gran Turismo cresceu tanto nos últimos anos que se tornou matéria-prima do mundo automotivo. Revistas especializadas em carros devotam amplo espaço para esse game, e as montadoras se estapeiam para exibir seus carros dentro do jogo. Mas o lançamento da quarta versão trouxe à tona um defeito da série: a ausência de um modo online.

ULTRAPASSAGEM PERIGOSA
Há um Gran Turismo feito sob medida a caminho do PSP. Depois de ver o que a equipe conseguiu extrair do velho e cansado PS2, muitas promessas rondam o mundo portátil da Sony. Ainda assim a Polyphony não pode tirar os olhos do retrovisor: jogos como Need for Speed estão cada vez mais próximos do primeiro lugar no pódio.

SAM HOUSER
A GRANDE INFLUÊNCIA

QUEM É ELE?
É o cérebro de Grand Theft Auto e presidente da Rockstar.

HEAVY METAL
Não é fácil carregar os louros de uma das séries mais populares de todos os tempos, pois há muita pressão para que a originalidade seja mantida. Mas Houser e sua equipe têm feito um ótimo trabalho para segurar GTA no topo das paradas de sucesso enfocando diferentes temas em cada episódio e inovando a ladroagem e pancadaria, que se tornariam facilmente triviais.

PEDRAS VÃO ROLAR
Uma versão de GTA para o PSP será lançada em breve, o que marcará a estréia da série no universo portátil. Isso indica que o próximo GTA para os *videogames* caseiros só será exibido na próxima geração. Até o momento, contudo, detalhes sobre ambos os títulos são mantidos sob absoluto sigilo.

HYPE // OS MANDA-CHUVAS

SIR HOWARD STRINGER
CHEFÃO DA SONY

QUEM É ELE?
Ex-líder da Sony nos EUA, é o novo presidente da Sony mundial.

O QUE MEU CONSOLE TEM A VER COM ISSO?
Ao que parece, muito. O jornal The New York Times publicou uma frase de Stringer que criticava os gerentes da Sony: "Os negócios passaram a enfocar o gerenciamento, e não o design de produtos". Adicione a isso o fato de que as ações da empresa têm se desvalorizado devido às baixas vendas. Portanto, pode-se esperar mudanças na infra-estrutura da Sony, o que afetará o futuro do PlayStation.

ASSUSTOU?
A parte boa é que grande parte dos lucros da Sony estão concentrados nos games e que as vendas do PSP estão em ascensão. Mas pelo fato de a Nintendo e a Microsoft estarem sobrevoando a Sony feito abutres com seus novos consoles – sem contar o processo quanto à licença da tecnologia do DualShock – a *PlayStation Power* deseja sorte ao Sir Howard. Ele pode precisar.

YUJI HORII
MESTRE DOS RPGS

QUEM É ELE?
É um dos produtores da Square Enix.

DRAGÃO ADORMECIDO
Ele é o nome por trás da maior marca da Square Enix. Não, não é Final Fantasy, e sim Dragon Quest. Isso porque nem FF foi capaz de causar tanto furor a ponto de forçar o governo japonês a criar uma lei que proíbe o lançamento do game nos dias de semana, visto que a molecada faltaria às aulas para comprar os jogos Dragon Quest. A série bateu tanto Final Fantasy quanto Kingdom Hearts em termos de vendas no Japão.

ARCA DE TESOUROS
O trabalho de Horii em Dragon Quest VIII é prova sólida de seu conhecimento sobre RPGs. Os outros poderosos do gênero se enrolam com prazos atrasados, e seu título tem chances de ser a menina-dos-olhos da Square Enix em 2005. Desta vez, os ocidentais terão a chance de compreender quão importante ele é no universo dos RPGs.

TETSUYA NOMURA
O ARTISTA

QUEM É ELE?
É o diretor de Kingdom Hearts II e um desenhista de mão cheia.

ARTE VIRTUAL
Ele é um dos artistas mais importantes da indústria atual: trabalhou na maioria dos títulos da Square Enix, dirigiu Kingdom Hearts e contribui com diversos projetos no momento – Kingdom Hearts II, Final Fantasy VII: Advent Children e Dirge of Cerberus, sem contar os games que permanecem confidenciais. Todos devem respeito a uma pessoa que ditou moda no mundo dos games e criou uma saia feita de cintos de couro. Alguém lembrou da Lulu, de FFX?

E O KINGDOM HEARTS II?
A Squenix [nome resumido de Square Enix] não comentou oficialmente, mas boatos dizem que Nomura passou por sérios problemas de saúde no ano passado, uma das razões para o enorme atraso de KHII. Espera-se que a Squenix logo anuncie uma data de lançamento, mas acredita-se que o jogo saia no final deste ano.

PAUL EIBELER

PEDRA NO SAPATO DA EA

QUEM É ELE?

Presidente da Take-Two Interactive.

PODER DE FOGO

Eibeler e sua empresa têm um único objetivo: tomar o lugar da Electronic Arts. Mas essa não é uma tarefa fácil nem mesmo para a empresa que ostenta a maior vendagem de lançamento de todos os tempos, com GTA. Eibeler sabe que, para tomar essa posição de liderança, ele precisará adentrar o mundo dos esportes. É por isso que a Take-Two Interactive comprou a empresa Visual Concepts, ex-Sega. Desde então, a Take-Two já garantiu direitos juntamente à liga de beisebol norte-americana, vetando a participação de qualquer outra empresa do ramo de jogos que contenha esse esporte. Seu contrato com a NBA também assegura que a série 2K continuará sob comando da Take-Two por anos a fio. É claro que ainda resta o futebol, o mais popular dos três esportes, mas não há dúvidas de que Eibeler e a Visual Concepts têm munição pesada em estoque.

KEN KUTARAGI

O PAI DO PLAYSTATION

QUEM É ELE?

Kutaragi é o pai da marca PlayStation e CEO da Sony Computer Entertainment.

CHAME-O DE SR. PLAYSTATION, POR FAVOR

Com o PSP trilhando seu caminho de sucesso, Kutaragi pode se concentrar em seu grande projeto atual: o PlayStation 3 e o chip Cell. A marca PlayStation é cada vez mais importante para a Sony, que perde em vendas com seus outros eletrônicos. Mas nem tudo é um mar de rosas no mundo dos games. Imaginava-se que Kutaragi se tornaria o novo president da Sony, mas, no começo de março, a junta diretiva da empresa anunciou o nome de Sir Howard Stringer para ocupar a posição.

SABOTAGEM?

Informações não oficiais dizem que o motivo do afastamento foi deixar Kutaragi mais concentrado no PS3, mas não é descartada a possibilidade ter sido uma decisão corporativa, o que resultou na escolha de Sir Howard. A Sony admitiu recentemente que suas perdas foram, em parte, devidas aos erros gerenciais internos, e Stringer ganhou experiência em outras empresas. Kutaragi sempre foi da Sony.

DENTRO OU FORA?

Dentro. Sir Howard já deixou claro, publicamente, que admira a criatividade de Kutaragi em uma declaração dada ao The Wall Street Journal: "A Sony precisa de seu brilho residente". Kutaragi também declarou que ficará com a empresa.

TOM CLANCY
GENERAL DE GUERRA

QUEM É ELE?
Autor de dezenas de best-sellers policiais, alguns adaptados para o cinema, como o filme *Jogos Patrióticos* e *Caçada ao Outubro Vermelho*. Seu nome já foi visto nos games Splinter Cell, Ghost Recon e Rainbow Six.

QUAL SEU ENVOLVIMENTO COM GAMES?
Segundo a empresa Ubisoft, Clancy e seu time trabalham de perto no desenvolvimento dos jogos e avaliam o decorrer do processo. Além disso, todos os games da série Clancy foram inovadores em termos de jogabilidade tática, realismo e sobretudo competição multiplayer. Splinter Cell Pandora Tomorrow, em especial, abalou as estruturas do mundo online.

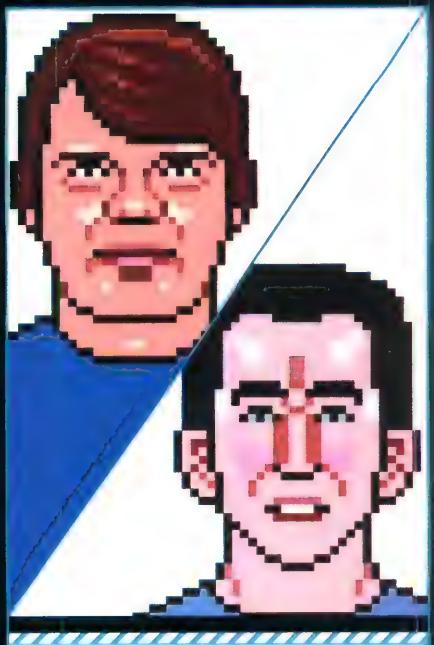
É MESMO TUDO ISSO?
A marca Splinter Cell já vendeu mais de 3 milhões de cópias, e os jogos Clancy, como um todo, geraram mais de 400 milhões de dólares em vendas para a Ubisoft. Ele pode não ser a base de sustentação da empresa, mas é certamente um dos seus principais pilares financeiros.

MASA CHATANI
CRIADOR DO PSP

QUEM É ELE?
O chefão de tecnologia da Sony Computer Entertainment e o genial designer do PSP.

HÁ ALGO QUE O PSP NÃO FAÇA?
O PSP é um pedacinho de coisas incríveis. De sua tela ampla às capacidades multimídia, o aparelho traz tudo que você já sonhou em ter num portátil, portanto acenda uma vela para Chatani. Ele, com Kutaragi e outros técnicos, ajudou a levar o PSP ao trono *máximo* do universo dos portáteis, além de causar certas ameaças ao mundo musical. Não que o aparelho possa encarar o iPod, da Apple, mas como resistir a um sistema que toca músicas, roda jogos e exibe filmes – tudo a um preço bem mais acessível que o da Maçã?

PSP ROCKS!
Até o momento, o PSP não ofereceu resistência às vendas, o que é ótimo para a Sony. Portanto, prepare-se para ver uma enxurrada desses aparelhos por aí.



EVAN WELLS & STEPHEN WHITE
VANGUARDISTAS DA TECNOLOGIA

QUEM SÃO ELES?
Os novos co-presidentes do estúdio Naughty Dog, da Sony, do qual você deve se lembrar através de vários títulos, como Crash Bandicoot e Jak & Daxter.

QUEM CURTE JOGOS DE PLATAFORMA?
Não importa. Mesmo sendo reconhecida por games que conquistaram os amantes do estilo plataforma, a empresa também é famosa pela tecnologia aplicada neles. Crash, por exemplo, fez coisas impensáveis no PSone, enquanto Jak and Daxter introduziram um visual amplo e belo, jamais visto no mundo dos jogos, o que motivou o desenvolvimento de games no PS2.

O QUE ELES FAZEM AGORA?
Eles estão se dedicando ao Jak X, um game de corrida baseado no universo de Jak, mas isso parece ser apenas um tapa-buracos enquanto a empresa desenvolve algo grandioso para a próxima geração de consoles. Os investimentos estratégicos estão centralizados no universo do PS3.

SETH LUISI
ELO DO PS2 ONLINE

QUEM É ELE?
Produtor da série SOCOM, Luisi trabalhou em conjunto com a Zipper Interactive e com a marinha americana para criar um jogo realista e divertido. Confie: realismo e diversão são difíceis de serem combinados.

ISSO TUDO É RELEVANTE?
Sim, porque a série SOCOM foi pioneira no universo online do PS2 e ainda carrega muito status nesse âmbito. Depois de um ano e meio de seu lançamento, SOCOM II ainda conecta cerca de 30.000 jogadores por dia, quase o mesmo de quando foi lançado. Em outras palavras, SOCOM é a força motriz do mundo online, uma tendência que só promete aumentar com a chegada de SOCOM 3.

O FUTURO PERTENCE A QUÊ?
Os rumores já falam sobre uma versão para o PSP, e é quase certo que esse título estará presente na próxima geração do PlayStation. No momento, contudo, o foco está em SOCOM 3.

J. ALLARD
A AMEAÇA ONLINE

QUEM É ELE?
Um dos fundadores do Xbox, é encarregado da geração futura deste console.

MAS A REVISTA NÃO É SOBRE PLAYSTATION?
A Sony deu uma surra na Microsoft em termos de venda dos consoles da atual geração, mas mesmo os mais fanáticos por PlayStation têm de reconhecer que o Xbox Live pegou o serviço online do PlayStation de calças curtas. A Sony deixou muitos órfãos online ao abandonar a opção em jogos recentes, como Gran Turismo 4. A Microsoft continua a estimular o desenvolvimento online e já deixa claro que todos os títulos do novo Xbox possibilitarão esse modo.

LIÇÃO DE CASA PARA A SONY
Espera-se que algo em torno de 56% dos lares americanos tenham conexão em banda larga em 2008. O mundo online será uma grande influência na seleção dos consoles futuros: para se dar bem, a Sony precisa aprender a jogar pelas regras da Microsoft.

HIDEO KOJIMA
MAGO DE METAL GEAR

QUEM É ELE?
Diretor da marca Metal Gear.

COURAÇA DE METAL
Sua idéia de mesclar jogos com filmes influencia os designers até hoje. Mesmo que seus roteiros esquisitos não agradem a todos, uma coisa agrada: a harmonia com que ele funde as histórias, o estilo cinematográfico e a jogabilidade stealth. Sem considerar suas inovações, como a série Boktai, que deve ser jogada sob a luz do sol. Mesmo fora do universo do design, a equipe de Kojima mostra todo o poder do PS2, sempre forçando o sistema a exibir os melhores gráficos. Kojima anunciou a vida de um MGS4 para a próxima geração de consoles a pouco.

SILENCIOSO E EVASIVO COMO SEU JOGO
Kojima havia afirmado que não seria o diretor do novo MGS, mas, devido à pressão do público, ele resolveu encabeçar o projeto. O mesmo aconteceu com MGS3, e o título se tornou um dos maiores clássicos do PS2.

TED PRICE
O INDEPENDENTE

QUEM É ELE?
É o presidente e co-fundador da Insomniac, que desenvolveu as séries Spyro the Dragon e Ratchet & Clank e que atualmente trabalha na seqüência Ratchet: Deadlocked, uma leitura mais sofisticada da série.

QUEM MANDA NA INSOMNIAC?
É aí que está o detalhe: ninguém manda. A Insomniac é um dos poucos estúdios que permanecem independentes na cena virtual. Segundo o próprio Price, isso não mudará tão cedo, o que permite que a empresa faça jogos estranhos sem obrigações para com o público, o que só é potencializado pela alta tecnologia aplicada pelo estúdio.

INDEPENDÊNCIA OU MORTE
Enquanto a faminta indústria segue com suas aquisições, fusões e outros, Price se torna, cada vez mais, um ídolo da criatividade, da inovação e do espírito independente. Já é possível contar com a presença da Insomniac no PS3.

HIROYUKI KOBAYASHI
DESIGNER DA INOVAÇÃO

QUEM É ELE?
Um produtor da Capcom.

SEM MEDO DE SER FELIZ
Enquanto que Keiji Inafune (Mega Man e Onimusha) é um produtor reconhecido da Capcom, Kobayashi segue sua bem-sucedida trilha por trás das cortinas crivando seu nome pouco estrelado em diversos títulos, como Resident Evil e Devil May Cry. Seu projeto atual é o Killer 7, mas sua presença nesta lista é pelos esforços em Resident Evil 4, que transformaram o jogo em muito mais do que apenas um festival de zumbis e tiros. A reformulação que ele liderou nessa marca já desgastada pode ser um sinal do que será visto nos próximos meses. Ao que parece, ele ajudará na transição de RE4 do GameCube para o PS2. Por não temer as ousadias, Kobayashi é digno de sua atenção.

HAVERÁ MAIS ZUMBIS?
No que depender dele, sim. Kobayashi já confirmou sua participação em RE5, que deve seguir a linha de RE4.

FUMITO UEDA
CAMPEÃO DE QUALIDADE

QUEM É ELE?
É o gerente de produto de ICO e Shadow of the Colossus.

JOGO É ARTE?
Se você tem essa dúvida, é porque nunca viu ICO, caso contrário sua resposta seria imediata e afirmativa. É bem comum nesse jogo que você perca vários minutos admirando os cenários, a maioria deles muito emotiva: algo que muitas empresas tentaram fazer nos últimos anos. Ueda está transferindo esse espírito ao game Shadow of the Colossus.

ALMA NÃO TEM PREÇO
O simples fato de Shadow of the Colossus estar em andamento é uma manifestação do impacto que Ueda causou na indústria de games. ICO provou que um jogo não precisa vender milhões de cópias para ser considerado um sucesso: o elo entre o título e os jogadores é muito mais importante. Os fãs do game que clamavam por um novo projeto de Ueda e de seu time terão o que buscam em breve.

DAVID LAU-KEE
A ESPINHA DORSAL DOS JOGOS

QUEM É ELE?
Presidente da Criterion, estúdio por trás de toda a série Burnout e de Black e detentor da tecnologia RenderWare.

DESTRUIÇÃO TOTAL
Isso mesmo: Black e Burnout 4 são games que proporcionam um tremendo grau de destruição, seja com armas seja com carros. Contudo, mesmo que a Criterion nutra esse apetite pela destruição, o estúdio é mais conhecido por suas criações.

COMO ASSIM?
A RenderWare é algo notável – 25% de todos os jogos produzidos são baseados nessa linguagem de programação da Criterion. A mais nova extensão da empresa é vista no universo portátil com a RenderWare Mobile. Os games criados com essa tecnologia poderão transitar livremente no universo do PSP, do Nintendo DS e até mesmo em celulares e PDAs. Como a EA agora é dona da Criterion (ou seja, quem usar a RenderWare terá de desembolsar uma taxa para a EA), essa é apenas mais uma forma de a empresa consolidar seu reinado absolutista.

DAVID JAFFE
GURU DE CRIAÇÃO

QUEM É ELE?
Dirigiu o mais recente sucesso da Sony, God of War. Ele também foi eleito diretor de criação dos estúdios da Sony em Santa Monica. Além de God of War, eles desenvolveram a série Twisted Metal, War of the Monsters e Downhill Domination.

GOD OF WAR, DE NOVO?
Nada oficial foi dito a respeito, mas todos ficariam chocados se isso não acontecesse dadas a recepção bombástica e as vendas fenomenais do jogo. Só não espere que Jaffe cuide de tudo: sua participação nesse caso seria apenas como supervisor.

ENTÃO, QUAL É A DELE?
Jaffe cuida, no momento, de todos os projetos que saem dos estúdios em Santa Monica. As coisas ficaram bem quietas depois do lançamento de God of War, mas rumores já começam a vazar: é certo que alguns dos projetos futuros se resumem à próxima geração de consoles.

LARRY PROBST
O MESTRE DOS MAGOS

QUEM É ELE?
O governante do universo de games, também chamado de presidente da EA.

O QUE PODEMOS DIZER?
A empresa lidera o mercado com excelência, lançando jogos que superam a grande maioria que pipoca nas prateleiras mundo afora. Os jogos de esporte da EA são a razão pela qual as pessoas compram modems para o PS2, e a Sony deveria ser eternamente grata àquela companhia. No fim das contas, tudo isso é possível devido às estratégias de negócios adotadas por Probst.

OS SEGREDOS DO MILAGRE
A aquisição de empresas desenvolvedoras concede à EA um acesso irrestrito a grandes talentos. A compra de licenças de filmes também tem papel fundamental no seu sucesso. A EA lucra com a cultura popular, como na série Need for Speed Underground, um dos seus maiores sucessos, que seguiu a moda de *tuning*. A empresa chegou aonde está graças à incrível capacidade de Probst de interpretar o mercado e implementar as ações corretas.

QUE RONQUEM OS MOTORES

Por OPM

NEED FOR SPEED VOLTA ÀS ORIGENS COM MOST WANTED

Ninguém poderia imaginar que um jogo de corrida que estreou no nostálgico 3DO marcaria não somente o início de uma franquia com mais de dez anos de sucesso como também seria uma das marcas mais vendidas de todos os tempos no mundo dos games. Não há mistérios: ao olhar para trás, fica fácil decifrar os motivos que levaram Need for Speed a ser tão bem recebido pelo público, aclamado pela crítica e adorado pelos executivos da Electronic Arts. Primeiramente, a EA soube renovar o game a cada título, e a série certificou-se de reunir elementos que agradavam todos os tipos de fã de corrida. Contudo, depois do estrondoso frisson causado pelos games da série Underground, os jogadores se perguntam o que acontecerá com o nome, já que o óbvio seria que a empresa retomasse as rédeas desse universo. Não neste caso: a EA está declaradamente disposta a virar essa página do livro e escrever um novo capítulo na história de Need for Speed.

A FORÇA CRIATIVA POR TRÁS DO NOVO NEED FOR SPEED

PEDIGREE

O que vem à sua cabeça quando ouve os nomes SSX e Metroid Prime? Provavelmente, você não pensa em jogos de corrida. Mas a riqueza de experiências da equipe EA Canada promete a criação de um jogo genuinamente bom.

Os escritórios da Electronic Arts em Vancouver, British Columbia, são um tanto quanto bucólicos, mas ainda assim compõem o lugar ideal para a criação do ambiente urbano de Need for Speed: Most Wanted, o mais novo filhote da popular linhagem de corridas. "Nosso grupo é especialista em jogos de corrida", afirma Larry LaPierre, produtor de Need for Speed: Most Wanted. "Aqui temos os membros da equipe original de Need for Speed misturados com muita gente nova. Também temos parcerias com o pessoal de Burnout, então podemos criar uma nova maneira de encarar velhos problemas."

De fato, a quantidade de talentos trabalhando no jogo é impressionante, sobretudo porque alguns parceiros de Most Wanted ostentam em seu currículo experiências com as marcas mais populares da EA, assim como séries conhecidas das empresas competidoras. É esse conhecimento sobre muitos tipos de jogos que abastece o game com novas idéias.

"Trabalhei em SSX Tricky e SSX 3", lembra LaPierre. "A primeira coisa que quis fazer em Most Wanted foi permitir que os carros voassem pelos ares literalmente [risos]. Percebemos que as inovações vêm mais facilmente quando buscamos referências em jogos diferentes, de outros estilos". Já para Michael Mann, produtor, a transição profissional de um estúdio relativamente pequeno [Retro, responsável por Metroid Prime] para os infindáveis dominios da EA não foi algo muito difícil. "A diferença é que a equipe é maior", diz. "Na Retro, eu trabalhava com gente muito apaixonada e dedicada, e isso não mudou por aqui. Foi essa vontade de criar o melhor jogo de todos os tempos que me atraiu para a EA Canada – a empresa acredita em seus títulos e nos profissionais que os criam". Mas não fique com uma má impressão, pois a equipe de desenvolvimento de Most Wanted também carrega uma pesada bagagem recheada com jogos de corrida. "Temos muito conhecimento sobre corridas", pondera Mann. "Usamos o mesmo produtor executivo, Chuck Osieja, dos primeiros títulos Need for Speed. Outras pessoas já ultrapassam os oito ou nove anos de relacionamento com a marca, portanto não me restam dúvidas de que dominamos esse estilo de games. Sem contar que muitos aqui são apaixonados por carros. Um dos nossos colegas, inclusive, já ganhou prêmios pelas modificações em seu veículo."

Com a equipe definida, bastava que as idéias surgissem. Esse processo foi bastante racional, pois o time queria dar continuidade à lógica da série tomando o cuidado de não causar perdas para seus antigos fãs. A solução foi juntar elementos de um dos mais populares games da marca – Need for Speed: Hot Pursuit 2 – e mais outros aspectos peculiares da série. "Há alguns anos pensamos em melhorar Need for Speed", diz Mann. "Para tanto olhamos para os lados bons e ruins de Hot Pursuit 2. Levamos em conta a imersão gerada por Underground 2, a cidade aberta, a pouca linearidade e como poderíamos melhorar tudo isso." O passo mais prudente seria a criação de um novo game que seguisse a linha do gênero Underground, mas a equipe de desenvolvimento tem consciência do que manteve a marca tanto tempo no mercado: a evolução.

Para isso, buscaram as raízes que fizeram a fama da série. "Estamos juntando a nata dos títulos Need for Speed", declara LaPierre. "Levamos em conta tudo que o público gostava na série, como as corridas de rua e os modos de customização. Também analisamos o impacto da criação de mecanismos de perseguição e fuga. Até agora não tivemos problemas com a descaracterização da marca simplesmente porque queremos criar o melhor jogo de todos os tempos."

Mesmo com toda essa pompa e segurança, Most Wanted não é invulnerável. Muitos jogadores conhecem Need for Speed apenas por meio dos jogos Underground. "Sempre enfrentaremos problemas ao tentar criar algo novo utilizando uma base já conhecida", confessa LaPierre. "O mais importante, contudo, é definirmos claramente uma nova direção. Se você conseguir fazer algo novo, mas que use fundamentos já respeitados pelo público, então certamente agradará a muitos. Mesmo que as primeiras impressões não sejam boas, a propaganda boca a boca entre jogadores logo garante o sucesso."

MUDANDO A CARA DAS CORRIDAS

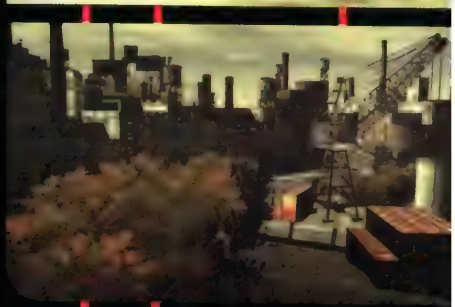
O primeiro impacto causado por Most Wanted é a ausência das ruas úmidas e cheias de luminosos e do céu noturno. A equipe apostou num visual urbano mais realista. "Queremos causar a impressão de que os ambientes são, de fato, habitados, e não somente servem ao propósito dos carros. Buscamos essa sensação de civilização por meio de grafites, lixos nas calçadas ou coisas do tipo", diz Eduardo Agostini, diretor de arte em Most Wanted. O fato de esse game rolar a luz do dia traz à tona detalhes antes invisíveis nos cenários, o que forçou os desenvolvedores a sugar todo potencial do PS2. "Na realidade, a iluminação de dia é mais simples do que a noturna", afirma Russell Rice, diretor de arte técnica do jogo. "Por outro lado, detalhes, como o sombreamento, são problemáticos, ao mesmo tempo em que dão mais sabor e perspectiva ao cenário". Há também a problema de criar a mesma sensação cinematográfica experimentada em Underground, mas os experts garantem que usarão todas as suas cartas: "Não utilizamos cenas propriamente cinematográficas, e sim criamos essas filmagens usando camadas de efeitos que culminam em um visual exclusivo", explica Rice. A equipe quer criar um estilo próprio, conforme declara Agostini: "As cores saturadas conferem um visual no estilo arcade. Não queremos sobrecarregar os gráficos com filtros de cores". Eles não estão preocupados em fazer do jogo algo excessivamente realista. "Buscamos gráficos diferentes de Gran Turismo, que é realista demais. Queremos causar a sensação de um filme, utilizando elementos artísticos exagerados, que denunciam e afloram a arte do jogo", diz Rice.

Mas não se tratam apenas de gráficos no sentido literal da palavra. O time de artistas de Most Wanted quer causar reações nos jogadores. Eles querem que você sinta na pele a tensão de ter de escapar da polícia usando recursos, como zooms em alta velocidade. "Fizemos isso em Hot Pursuit, nos momentos em que os policiais colavam na sua traseira e o faziam suar frio. Decidimos, em Most Wanted, potencializar essa tensão através dos controles, dos elementos gráficos e dos sons. As perseguições são de tirar o fôlego", explica Rice.

O processo de criação desses gatilhos emocionais está diretamente relacionado ao design das fases. Portanto, os cenários, desta vez, são claustrofóbicos, e o obrigam a enfrentar outros veículos, já que a proximidade física é maior, o que também potencializa suas fugas dos homens da lei. A idéia básica é bem simples, segundo Rice: "Discutimos aquilo que pretendemos criar nesse universo. Se decidirmos criar uma cidade, então partimos do óbvio: localização, clima e coisas do gênero". Muita pesquisa foi feita para garantir que o jogo retratasse diferentes tipos de paisagens. "Nesse projeto, queríamos nos diferenciar de Underground, pois é um game com base na costa oeste dos EUA", comenta Agostini. "A idéia é recriar a costa leste. Para isso colhemos o maior número de referências possível e entregamos tudo ao pessoal da arte para que eles decidissem quais eram os melhores elementos e pudessem se aprofundar neles".

Também é bastante interessante o mundo interativo oferecido por Most Wanted. Em Underground, os jogadores conheceram cenários detalhados, mas com baixíssimo nível de interação entre carros e objetos. Em Need for Speed: Most Wanted, você terá mais possibilidades de interagir não somente com os objetos do cenário mas também com o ambiente propriamente dito. "Nossos profissionais trazem muitas idéias de perseguições épicas e momentos irreais, então utilizamos conceitos vindos de todos os lados", diz Agostini. "Queremos disponibilizar objetos que possam ser atropelados ou evitados. Espalhamos tudo isso pelos cenários de forma que os jogadores realmente sintam que estão fazendo alguma diferença naquele ambiente."

"BUSCAMOS GRÁFICOS DIFERENTES DE GRAN TURISMO, QUE É REALISTA DEMAIS"



MÃO DUPLA

Eduardo Agostini traz experiências de alguns dos jogos de Need for Speed, mas durante um tempo ele esteve concentrado nas seqüências de corridas em 007: Everything or Nothing. Rice, por outro lado, carrega os méritos da BioWare, na qual trabalhou fazendo os maiores RPGs da empresa.

ENVENENANDO SUA MÁQUINA

Como é de se esperar, o designer de áudio de um filme como Velozes e Furiosos deve ser um profissional que sabe o que está fazendo ao produzir os efeitos sonoros de um jogo. Charles Deenen já saiu algumas vezes da esfera cinematográfica para trabalhar no universo dos games, sobretudo na série Need for Speed Underground. Ele traz novamente sua proficiência para o Most Wanted, no cargo de diretor de áudio.

Contudo, essa transição dos cinemas para os consoles não é tão fácil assim. "É tudo diferente. Em um filme, você trabalha com materiais pré-filmados e sabe exatamente o que irá acontecer. Nos jogos, você nunca sabe o que cada usuário em particular irá fazer, que rumos e manobras serão executados. Isso torna muito difícil a antecipação dos momentos sonoros – talvez em 10 anos veremos jogos capazes de antecipar tudo isso, mas não hoje em dia", diz Deenen.

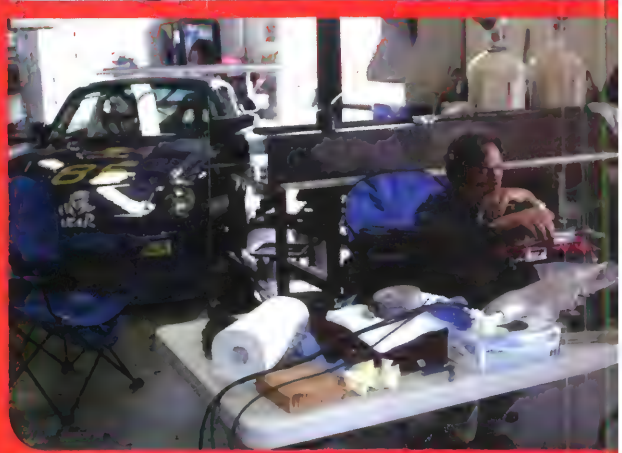
Há também os limites técnicos. Nos filmes, não existe uma preocupação quanto ao espaço destinado aos sons, mas no PS2 a coisa é diferente, pois o hardware opera dentro dos limites de qualidade e performance. "No PS2, temos de enfiar tudo em um espaço limitado. O procedimento normal é analisarmos o jogo, vermos como ele se desenrola e como é guiado. Então, gravamos um pedaço de vídeo, como em um filme, e vemos se aquilo funcionou ou não. Depois verificamos quais as possíveis melhorias e só depois fazemos a gravação e as mixagens".

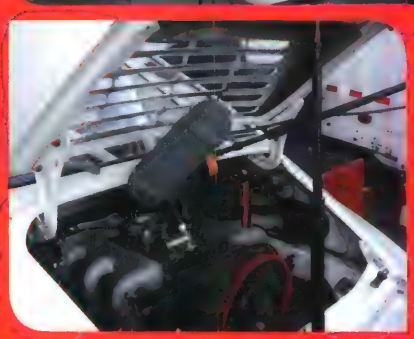
Outra similaridade entre os sons de um filme e os de um game são as fontes de matérias-primas. "Saímos às ruas com microfones montados na traseira do veículo e próximos ao motor. Então fazemos o que chamamos de som fixo, que pode ser reproduzido em looping, e tentamos criar algo que se encaixe nos limites da memória do console". Mas, segundo o próprio Deenen, não basta encher o carro de microfones. "Antes, cometíamos erros ao gravar sons de carro

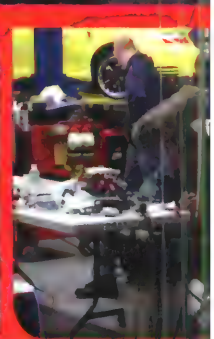
"NOS JOGOS, VOCÊ NUNCA SABE O QUE CADA USUÁRIO IRÁ FAZER"

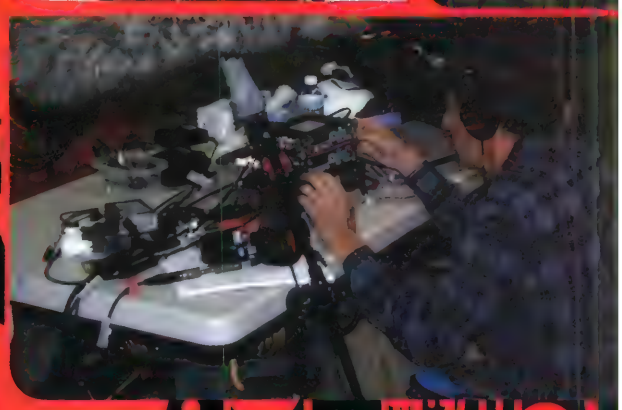
em um ambiente qualquer. O som é muito melhor e mais amplificado quando gravado em um espaço com paredes. Portanto, a chave para um bom áudio é a gravação em um ambiente controlado."

São esses sons que conferem a adrenalina durante as perseguições da polícia. Dizia George Lucas que um filme é feito de 50% de imagem e de 50% de áudio. Com isso em mente, Deenen planeja potencializar diversos sons, que ajudarão a aumentar a tensão quando as sirenes e as luzes estiverem em sua traseira. "Se quisermos chamar a atenção de um policial, devemos enfocar cada som separadamente, em vez de todos de uma única vez. O problema da maioria dos jogos é que os sons são muito misturados, pouco definidos", diz Deenen. A experiência trazida pela série Underground também serve de otimização nesse processo, conforme explica Deenen: "Começamos a usar essa técnica em Underground 2 porque queríamos enfatizar o que era o mais importante em um dado momento".

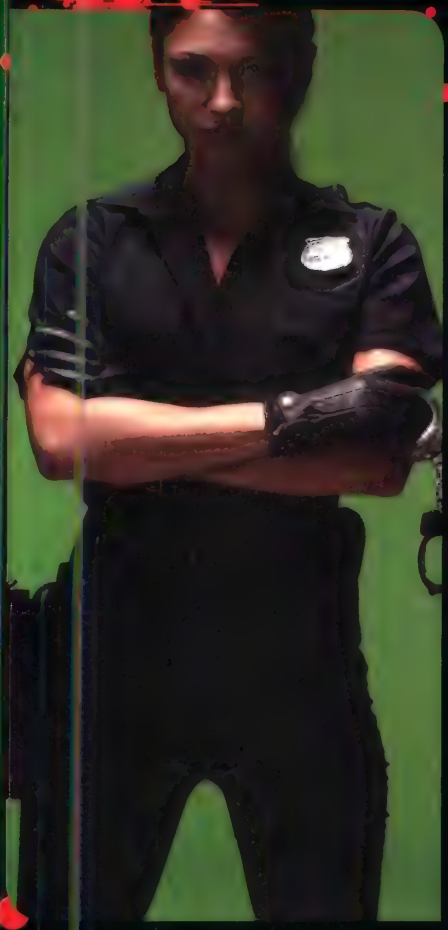


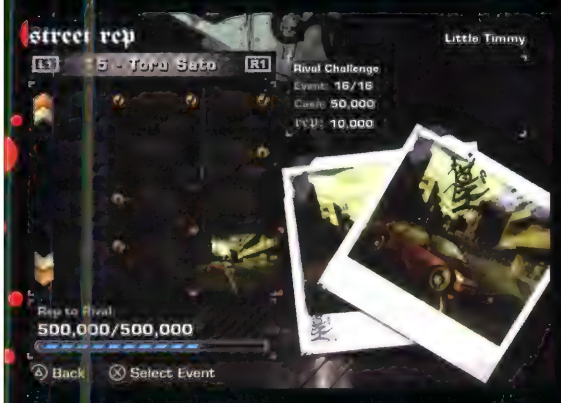






POLICIAIS IMPLACÁVEIS





NA NOVA GERAÇÃO

O mais novo episódio de NFS tem presença garantida na nova geração de consoles. O Xbox 360, sucessor do Xbox e concorrente do PS3, receberá o título em seu lançamento, e o hardware mais avançado garantirá um conjunto técnico superior ao do PS2 (que já parece impressionante).

As perseguições não são novidade na série Need for Speed. Os jogos Hot Pursuit e Hot Pursuit 2 giraram em torno dos arrepios causados pelas caçadas policiais em veículos de alta performance. Most Wanted eleva esse conceito a outro patamar. A idéia é a criação de diversos elementos urbanos, que incluem competições similares às vistas na série Underground. É nessas corridas que você chamará a atenção dos policiais locais, obstinados a levá-lo preso e acabar com sua alegria. Para tal fim, eles estão dispostos a apelar radicalmente. Um dos recursos mais importantes em Most Wanted é, portanto, a inteligência artificial dos agentes da lei.

Nos antigos títulos de perseguição, tudo que a polícia sabia fazer era bater em seu carro de modo a colocá-lo fora de circulação. Mas em Most Wanted os policiais usam todas as táticas que aprenderam na academia, incluindo algo chamado de boxing in (encaixotamento) – três viaturas o cercam e o "espremem" na esperança de que isso possa atrasá-lo ou tirá-lo completamente da competição.

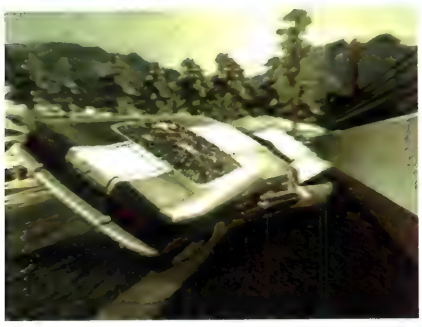
A equipe de desenvolvimento garante que essa não é a única razão para temer as sirenes policiais. Durante o game, você aumentará uma barra que mede quão malvisto seu personagem está perante a polícia, e uma das formas de diminuir sua má reputação é customizar seu veículo ao ponto de deixá-lo irreconhecível.

Mas os policiais não são os únicos elementos-chave do jogo. Como mencionado anteriormente, Most Wanted investe maciçamente na ambientação urbana das corridas. No momento, o design das provas está em progresso. Mas, se você curtiu o tipo de corrida oferecido na série Underground, terá boas chances de se apaixonar pelo estilo de Most Wanted. As modificações vistas em Underground também estarão presentes, só que desta vez as customizações do seu veículo afetarão muito mais a jogabilidade das corridas.

Ainda é muito cedo para dizer se esse novo Need for Speed será um sucesso ou não, mas a idéia de misturar as fórmulas de Hot Pursuit e Underground é, no mínimo, intrigante. A Electronic Arts também tem trabalhado as preocupações dos viciados em Underground 2, a começar pelo cenário amplo e singular do antecessor, que deu lugar a um mundo mais complexo em Most Wanted.

De qualquer forma, os fãs da série já podem ficar contentes, pois o jogo está cada vez mais consolidado e informações adicionais serão divulgadas nos meses que antecedem o lançamento de Need for Speed Most Wanted, previsto para novembro.

PRODUÇÃO EA **DISTRIBUIÇÃO** EA **GÊNERO** Corrida **JOGADORES** a ser definido
LANÇAMENTO 11/2005 **SITE** *www.ea.com* **CONSOLE** PS2



BURNOUT LEGENDS

Por OPM

QUANDO NEM O BARRANCO SERVE DE FREIO

Nada como poder enfiar seu carro embaixo de um ônibus sem tirar o traseiro do sofá de sua casa. Melhor ainda é apavorar em um game durante uma viagem ou coisa do tipo. Logo isso será uma realidade: a marca Burnout está a caminho do PSP.

Em vez de simplesmente converter o Burnout Revenge ao portátil, a Criterion optou por criar o Burnout Legends, uma compilação com o melhor da série. Pense como se fosse um Burnout: Greatest Hits. No game, você poderá curtir suas pistas favoritas, como Harbour Town, do primeiro da série, Palm Bay Heights e Big Surf Shore (de Burnout 2) e Downtown, do terceiro título da série. Esses cenários receberão detalhes gráficos que os aproximarão do visual de Burnout Revenge.

Muitos modos também estarão disponíveis – corridas convencionais, road rage, crash, eliminatórias, burning lap, e preview lap; sem contar as perseguições vistas em Burnout 2. Outros modos exclusivos marcarão presença: pursuit rage, legends face-off e legends grand-prix. Os fãs das colisões não serão deixados de lado, pois o game promete reunir cerca de 70 a 80 crash junctions, as arenas para esse tipo de acontecimento.

O modo multiplayer em wi-fi também estará presente, e os desenvolvedores prometem muito mais do que as simples competições online. Uma idéia consiste em conteúdos que apenas podem ser abertos através do multiplayer, como novos carros. Outra inovação no PSP é a possibilidade de criar uma demo de uma corrida simples para mostrar aos seus colegas que ainda não têm o game.

Quanto ao visual, bem, é extraordinário. O jogo tem sido melhorado a cada prévia, e o produtor Nick Channon comenta: "O maior desafio tem sido capturar o visual único e a velocidade de Burnout. Queremos ter certeza de que tudo isso estará presente no portátil". Os controles ficaram mais difíceis do que nos consoles, e algumas pessoas podem preferir o direcional ao botão analógico.

Quando perguntado sobre como se sentia ao saber que os jogadores poderiam estar dentro de um carro enquanto jogam Burnout Legends, ele respondeu: "Espero que todos saibam que há coisas no game que jamais devem ser feitas na vida real!". Portanto, não tente isso em casa – nem na estrada.

BELEZA É FUNDAMENTAL

O Burnout Legends para PSP é ainda mais impressionante quando comparado ao primeiro Burnout da série (veja imagem), que era um jogo da primeira geração do PS2.

PRODUÇÃO Criterion DISTRIBUIÇÃO EA Games GENERO Corrida LANCAMENTO 09/2005
JOGADORES 4 SITE *www.eagames.com* CONSOLE PSP

ONIMUSHA 4

Por DPM

UMA TRILOGIA EM QUATRO EPISÓDIOS?

Onimusha 4? Keiji Inafune, o produtor da série não havia afirmado que a série Onimusha seria uma trilogia? Talvez ele tenha dito que seria o último episódio da trilogia Nobunaga...

O quarto Onimusha é a primeira parte de uma nova história, que acontece 15 anos depois do fim de Onimusha 3. Junto ao enredo inédito, chega um novo conceito de jogabilidade, muito parecido com o princípio da reinvenção que a Capcom fez em Resident Evil 4. As mudanças mais notáveis em Onimusha 4 são um design menos linear e com final flexível e um sistema de cooperação nas batalhas. Em Onimusha 4, você tem mais escolhas quanto a onde ir, além da possibilidade de voltar às áreas que já detonou para abrir novos itens e segredos. É claro que você pode ficar somente na trama principal e jogar este como um dos games antigos da franquia, mas desta vez isso é uma mera opção.

Outra grande modificação no jogo é o uso de múltiplos personagens. Não espere ver os atores Jean Reno e Takeshi Kaneshiro. Onimusha 4 traz novos personagens e uma marcante ausência de atores conhecidos – o produtor Yoshinori Ono diz que Inafune queria introduzir novos personagens, e não novos atores. Você começa o jogo controlando Hideyasu Yuki e encontra outros quatro personagens no desenrolar da trama. Será possível escolher um deles para ser seu parceiro de batalhas contra os demônios genma. Por fim, você ainda poderá desferir ataques combinados que simplesmente limpam a área de qualquer manifestação demoníaca.

A maior parte desses personagens, contudo, é mantida em segredo, mas já foi descoberto um pouco sobre Jubei Akane, uma garotinha superágil que pode ser usada para retardar os ataques dos inimigos. Sabe-se, também, que todos os personagens extras são bem balanceados e que cada um traz um combo interessante, que deve garantir mais flexibilidade e melhor jogabilidade ao game. Mesmo com a ausência do francês Jean Reno, reconhecido internacionalmente, Onimusha 4 promete cumprir muito bem seu papel como divisor de águas da série. Só resta torcer para que este game traga uma experiência totalmente inovadora, em vez de simplesmente dar continuidade ao que já foi explorado nos seus três antecessores.

PRODUÇÃO Capcom **DISTRIBUIÇÃO** Capcom **GÊNERO** Ação **JOGADORES** 1
LANÇAMENTO 2006 **SITE** *www.capcom.com* **CONSOLE** PS2

WE LOVE KATAMARI

Por OPM

VOCÊ TAMBÉM AMARÁ

Nesta época, no ano passado, Katamari Damacy era considerado um jogo estranho, de pouca hype, criado pela Namco para satisfazer os nipomaníacos de plantão. Mal sabia a empresa que, após um ano, seu título mais esperado seria We Love Katamari, uma seqüência daquele subestimado game.

O Rei de Todo o Cosmos se tornou incrivelmente popular graças às habilidades de seu Príncipe, que rolava katamaris como ninguém. Como todo rei gosta de manter sua popularidade, ele convocou seu filho e seus primos para satisfazer os desejos dos fãs. É claro que esses desejos acabam sempre caindo na categoria "criação de uma esfera".

A estrutura básica do game permanece inalterada, mas há vários retoques que fazem desta seqüência algo interessante. Você pode selecionar o Príncipe ou um de seus primos para rolar as katamaris e, depois, escolher um dos fãs do rei para atender seu pedido. Além dos ambientes conhecidos do jogo anterior, as rechonchudas também terão de passar por cenários com neve e até por baixo d'água. Essas atmosferas surtirão diferentes impactos nos movimentos das bolotas. Por exemplo, na fase congelada, será difícil fazer com que sua katamari pare, e a velocidade fará com que a esfera perca controle sobre algumas superfícies escorregadias.

Esta nova versão também traz mais variedade nos objetivos; não é só aumentar a katamari até um determinado tamanho em um certo tempo. Em uma das fases, por exemplo, sua missão será criar a cabeça de um boneco de neve. Um dos fãs pedirá que você recolha as pessoas de uma escola e as transforme em uma bola gigante, independentemente de seu tamanho. Outro fã pedirá que você faça uma katamari romântica, com o maior número de flores possível. Caso você cumpra seus objetivos com esmero, o Rei poderá remover uma das velhas gorduchas do espaço e substituí-la pela nova. Mas, se falhar, você terá de agüentar a fúria do Rei de Todo o Cosmos, que, além de seus clássicos insultos, soltará raios lasers dos olhos. Você poderá ajudar o Príncipe a desviar deles.

Outra mudança é a expansão do multiplayer: além do modo de competição, há também o modo cooperativo, no qual dois jogadores em controles diferentes poderão trabalhar juntos para guiar o Príncipe enquanto ele rola suas katamaris, o que requer muita sincronia e poderá render berros entre você e seus colegas, mas promete ser muito divertido. Esse modo de cooperativismo será, provavelmente, uma opção em todas as fases.

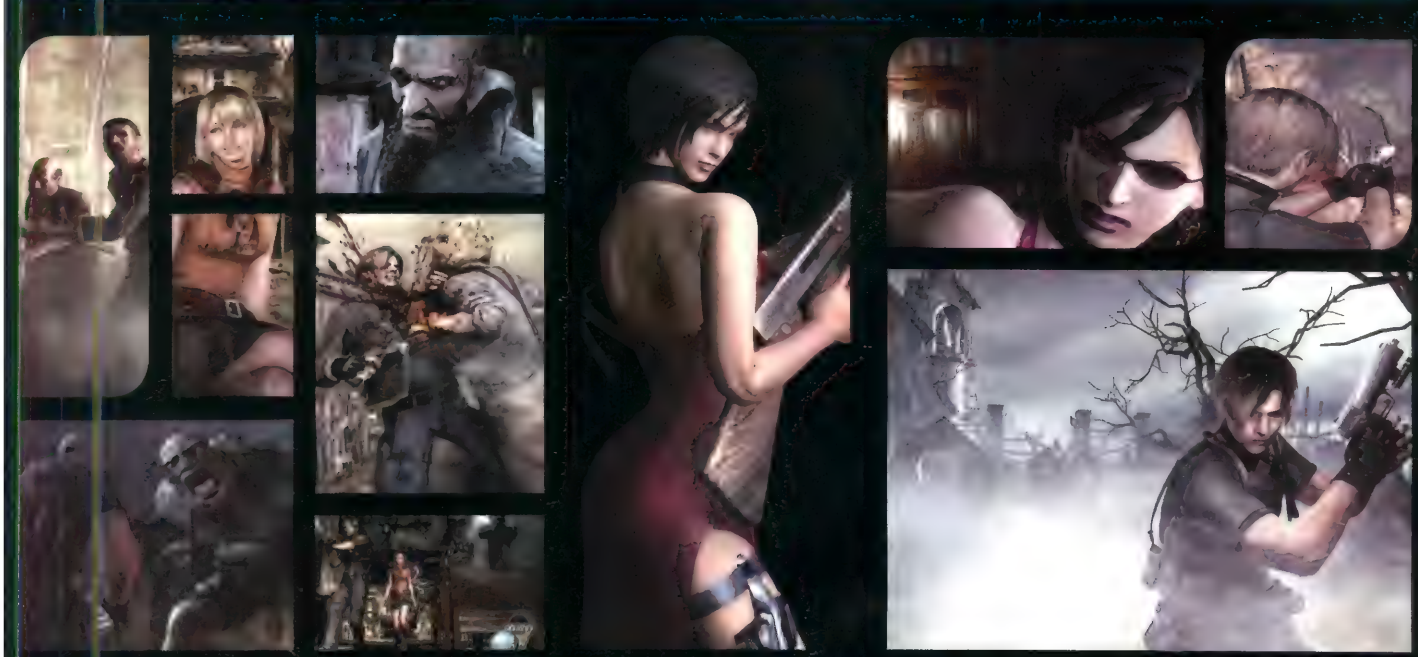
Para a alegria da plebe, o Rei continua emocionalmente abusivo e condescendente como na última versão, e a trilha sonora permanece excêntrica e adorável. Prepare-se para rolar sobre tudo.

PRODUÇÃO Namco DISTRIBUIÇÃO Namco GÊNERO Puzzle JOGADORES 2
LANÇAMENTO Final de 2005 SITE *www.namco.com* CONSOLE PS2

RESIDENT EVIL 4

Por Allan André

O BOM FILHO À CASA TORNA



Quando Resident Evil 4 foi anunciado, à principio exclusivamente para GameCube, a decepção entre os sonystas foi inevitável, principalmente depois de o responsável pelo desenvolvimento do game, Shinji Mikami, ter declarado à imprensa que cortaria seu pescoço caso a Nintendo perdesse a exclusividade. Como uma série que fez história no PlayStation poderia ser exclusiva do GameCube? Dias antes do lançamento oficial do game, a Capcom volta atrás e anuncia Resident Evil 4 para PlayStation 2.

A versão para PS2 chegará ao mercado quase um ano depois do lançamento para GameCube, mas esse atraso deve trazer alguns benefícios para a plataforma da Sony. Basta lembrar de quando RE foi lançado para PlayStation. Só depois de muito tempo o finado Sega Saturn ganhou uma versão que, mesmo atrasada, tinha alguns extras, como dois Tyrants que atacam no laboratório. Até o momento estão confirmados um arsenal maior de armas, roupas extras e algumas cenas inéditas.

A história se passa seis anos depois do caos ocorrido em Raccoon City, na qual se situavam os três primeiros episódios da série. O protagonista é um grande conhecido dos fãs: Leon Kennedy. O policial novato de Resident Evil 2 deve resgatar a filha do presidente dos Estados Unidos, que foi seqüestrada e provavelmente está em cativeiro em um pequena vila na Europa.

Como a Umbrella e o T-Virus foram eliminados, esqueça os zumbis, pelo menos neste episódio. Os inimigos, agora, estão sob o domínio de uma seita macabra. Eles estão muito ágeis e armados com machados, foices e outras ferramentas da roça. Mas não se surpreenda se de repente aparecer um maníaco com uma serra elétrica tentando arrancar sua cabeça nem se preocupe mais com mordidas que arrancam metade da sua energia.

A física do jogo surpreende. RE4 alcança um grau de complexidade que aumenta muito mais a sensação de realidade. O local em que o tiro disparado por você acerta o inimigo faz muita diferença. Um disparo no peito é diferente de um no joelho ou na cabeça. A distância também altera a eficiência do dano. A inclusão de um chute, que só pode ser executado quando o inimigo está a uma distância específica de Leon, é muito bem-vinda.

A câmera também mudou. Ela está posicionada atrás de Leon, o que coloca você um pouco mais próximo do medo vivenciado pelo personagem. A visão também facilita a mira e a jogabilidade, que, mesmo com os controles quase inalterados em relação aos dos outros games da série, melhorou muito, graças ao posicionamento da câmera. Os gráficos, ao contrário do que muitos imaginavam, não devem ser inferiores aos da versão para GameCube. Basta olhar para o retrospecto da série e ver que esse fator nunca decepcionou.

A expectativa em torno de RE4 é grande, muito maior do que a de alguns para que Shinji Mikami corte seu pescoço.

PRODUÇÃO Capcom Production Studio 4 **DISTRIBUIÇÃO** Capcom **GÊNERO** Survival horror
LANÇAMENTO Final de 2005 **JOGADORES** 1 **SITE** *www.capcom.com* **CONSOLE** PS2

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

Por Allan André

SUBSTANCE PARA O BIG BOSS

Como a tradição manda, a Konami não perde tempo e lança uma edição especial também para Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Seu nome é Subsistence. O game é baseado na aventura de subsistência que Snake vive na selva e faz referência a Substance, de MGS2.

Entre as novidades está o Demo Theatre, que permite que você assista a todas as animações e altere as camuflagens antes da exibição. A câmera também recebeu tratamento e pode ser movimentada com mais liberdade. Há novas missões de Snake vs. Monkey. Além disso, a nova versão tem modos multiplayer inéditos, online e offline, com batalhas de CQC e sobrevivência.

Para os fãs que não conheceram os dois primeiros títulos de Hideo Kojima para MSX, esta é uma boa oportunidade de conferir o início da série, com todas as intrigas entre Snake e Big Boss. Metal Gear e Metal Gear 2 estão no pacote.

Ao contrário de MGS2: Substance, a expansão de MGS3 não conta com episódios extras, como as VR Missions e o modo Skateboard, de Snake e Raiden.

Nenhuma alteração na trama deve ser feita, e o enredo do jogo será completamente conservado. Vale lembrar que Snake Eater foi aclamado pela crítica mundial como um dos melhores jogos para PS2 de 2004, senão o melhor.

PRODUÇÃO Kojima Productions **DISTRIBUIÇÃO** Konami **GÊNERO** Ação
JOGADORES 8 **LANÇAMENTO** Não definido **SITE** *www.konami.jp* **CONSOLE** PS2

BLACK

Por Allan André

MARINHEIRO DE PRIMEIRA VIAGEM

Black é um FPS que está sendo desenvolvido pela mesma produtora da série de corrida Burnout. O game é o primeiro do gênero que o estúdio desenvolve. Segundo seus produtores, isso deve trazer mais pontos positivos do que negativos, pois eles afirmam que não estão presos a vícios e que o fato de nunca terem desenvolvido nada do gênero pode trazer ao jogador uma maneira diferente de encarar o jogo. Até que ponto isso é verdade, só será possível saber quando Black for lançado.

Em algumas de suas declarações, Alex Ward, diretor de design de Black, disse ao site GameSpot (*www.gamespot.com*) que as principais inspirações para o enredo do game são as séries de TV 24 Horas e Alias. O jogo segue um padrão adulto, e sua história tem como centro um soldado americano encarregado de uma missão secreta, que deve se infiltrar em território europeu oriental e resgatar alguns conterrâneos.

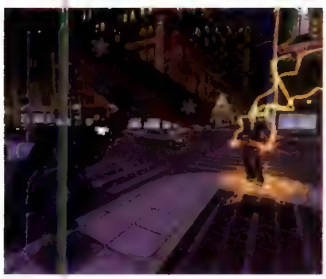
A promessa é de que Black será um título com ação muito acima da média, o que a Criterion tem talento e competência de sobra para fazer.

PRODUÇÃO Criterion Games **DISTRIBUIÇÃO** Electronic Arts **GÊNERO** FPS
JOGADORES 1 **LANÇAMENTO** 2006 **SITE** *www.eagames.com* **CONSOLE** PS2

ULTIMATE SPIDER-MAN

Por Ricardo Farah Pereira

PODER E RESPONSABILIDADE NAS MÃOS DA TREYARCH



Ultimate Spider-Man (conhecido no Brasil como *Homem-Aranha Millennium*) são os quadrinhos do herói que tiveram início no final de 2000 e continuam sendo publicados até hoje nos EUA e no Brasil. Escrita por Brian Michael Bendis e desenhada por Mark Bagley, a HQ conta toda a origem do aracnídeo até se tornar finalmente o herói que todos conhecem. A jogada da Marvel foi relançá-lo para atingir um público que não o conhecia e para aproveitar a fama que os filmes de Hollywood conquistaram.

Nos games, os únicos títulos lançados eram baseados nos filmes do aracnídeo. No entanto, a equipe da Treyarch teve a chance de criar um game baseado nos quadrinhos do herói. Com isso, surge Ultimate Spider-Man para PS2 e seus concorrentes.

A estrutura principal é semelhante à do último jogo lançado do herói. Porém algumas mudanças estão sendo feitas para que o game se aproxime mais dos quadrinhos do que do filme. A principal diferença é o visual, cuja equipe de produção chama de "3D comic inking" – um Cel Shading com traços mais consistentes. Outro aspecto visual são as animações, que antecedem e completam cada capítulo do jogo e que agora serão mostradas como se fossem páginas animadas da HQ, fato muito parecido com o que acontece em XIII e Max Payne.

As missões principais e os objetivos secundários não cairão na mesmice – esqueça aquela história de ficar salvando os balões das menininhas. Haverá missões das mais variadas, além de um sistema chamado Threat Assessment, no qual, durante uma missão, podem ocorrer problemas paralelos. Cabe a você escolher qual solucionar primeiro. Esses objetivos envolverão não apenas um raciocínio mais ágil mas também aumentarão a dinâmica do jogo.

Além disso, as habilidades do herói se tornarão ainda maiores do que nos games anteriores, e muitas delas serão baseadas no que o herói faz de melhor nos quadrinhos. Você também não precisará mais comprar habilidades em lojinhas. Basta ser um bom herói para ganhar pontos de experiência, que se convertem em habilidades novas. Quanto à grande metrópole, ela será bem menor do que a do game anterior, porém mais rica em detalhes e em objetos destrutíveis. Muitos estabelecimentos poderão ser visitados e várias pessoas povoarão as ruas.

Para completar, não pense que você jogará apenas com o Homem-Aranha. O game possibilitará que os jogadores controlem o maior antagonista de Peter Parker: Venom. Será algo parecido com Resident Evil 2, no qual você tinha dois personagens para jogar uma mesma história, porém tendo como foco o ponto de vista de cada personagem. É, sem dúvida, o título mais promissor do herói.

PRODUÇÃO Treyarch DISTRIBUIÇÃO Activision GÊNERO Aventura JOGADORES 1
LANÇAMENTO 09/2005 SITE *www.ultimatespidermangame.com* CONSOLE PS2

THE MOVIES

Por Henrique de Breia e Szolnoky

LUZ, CÂMERA, START!

É difícil pensar na trabalheira que dá fazer um filme quando as glamourosas premiações que acontecem ao redor do mundo são exibidas ou quando os títulos chegam às telonas. Mas os jogadores poderão ter uma idéia de quão complexa e fascinante é a indústria de produção de filmes com o mais novo game de simulação do gênio Peter Molyneux, chamado The Movies.

Nele, você é uma espécie de deus que tem controle total sobre um estúdio cinematográfica de filmes. Você pode escolher tudo para produzir o título de seus sonhos, desde o roteiro, os atores e os cenários até o clima, os efeitos especiais e a trilha sonora, passando por campanhas de marketing, pesquisa de tecnologia e até relacionamento com os atores e suas loucuras.

O game vai desde os primórdios da tecnologia e os filmes mudos até as mais recentes técnicas e produções blockbusters. Além de todo o material oferecido pelo game (como 45 cenários e 95 músicas), você poderá criar objetos e até compor suas próprias trilhas sonoras para as histórias, além de gravar falas e fazer a sincronização labial dos atores com elas. Muitos gêneros podem ser escolhidos, como um drama de guerra, uma comédia pastelão e até um terror sangrento.

O game promete uma liberdade absurda de criação em uma interface prática e amigável, na qual você controla uma mão para realizar os comandos – um sistema semelhante ao visto em Black & White.

Apesar de ter sido vítima de inúmeros atrasos, The Movies promete trazer uma experiência única em termos de simulação.

PRODUÇÃO Lionhead Studios DISTRIBUIÇÃO Activision GÊNERO Simulação
JOGADORES 1 LANÇAMENTO 2005 SITE www.activision.com CONSOLE PS2

OKAMI

Por Ricardo Farah Pereira

A BELEZA DA ARTE ORIENTAL

Hoje, jogar um game com uma qualidade gráfica arrasadora é algo muito gratificante. Porém esse é um atributo que causa mais medo conforme a tecnologia dos consoles melhora. Os jogos passaram a focar apenas os bons gráficos e não consideram o que de fato faz um jogo ser bom: a diversão que ele proporciona para o jogador.

Claro que alguns estúdios de produção estão preocupados com esse ponto de vista. Os estúdios Clover – um dos estúdios da Capcom – são um dos melhores exemplos. O que fizeram com Viewtiful Joe (buscar gráficos simples com um estilo de jogo único) é prova de que ainda haverá games bons por muito tempo.

Okami, o segundo projeto dos estúdios Clover, conta com um enredo baseado na mitologia japonesa. Amaterasu, a deusa do Sol, reencarna em um Okami, que na mitologia é um lobo de pêlo cinza que surge como protetor das pessoas. Na história, o mundo sofre de uma maldição na qual demônios acabam com habitantes e seus vilarejos. Cabe a você restabelecer a paz no mundo, seja derrotando os demônios seja ajudando as pessoas a encontrar sua fé e esperança.

Com um visual Cel Shading que lembra muito as pinturas em nanquim da arte japonesa, Okami tem tudo para ser mais um excelente game, que fechará com chave de ouro a biblioteca de pérolas do PS2.

PRODUÇÃO Clover Studios DISTRIBUIÇÃO Capcom GÊNERO Aventura
JOGADORES 1 LANÇAMENTO 11/2005 SITE www.cloverstudio.co.jp CONSOLE PS2

STAR WARS BATTLEFRONT II

Por OPM

SEIS COISAS FUNDAMENTAIS PARA UM JEDI

Como Star Wars não tem nenhum guia especial, confira um passo-a-passo que desvendará o melhor do recentemente anunciado Battlefront II. Trate de usar este guia prático para dominar seus colegas que ainda não são leitores da *PlayStation Power*.

1. Você pode lutar até nos confins do universo. Isso quer dizer que batalhas são travadas no espaço sideral em vez de em solo firme. Agora você pode reviver várias cenas, como o final do Retorno de Jedi ou a batalha espacial sobre a Coruscant no começo do Episódio III.

2. O jogo traz 16 fases novas, muitas das quais retiradas do Episódio III. Até o momento não se sabe o significado de alguns lugares, como Utapau ou Mustafar, mas, se você é um amante do Episódio III, prepare-se para abrir fogo contra os camaradas desses cenários no melhor estilo Wookiee.

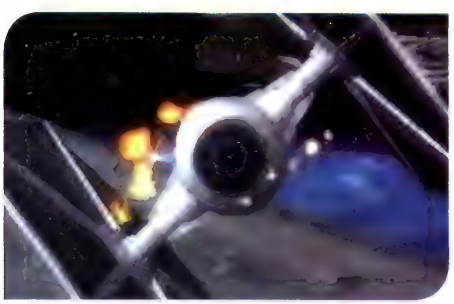
3. Você pode lutar em fases retiradas da trilogia original, além de em todas as exóticas localidades do Episódio III. Se você gostaria de exibir suas habilidades clássicas na nave da doce princesa Leia do começo do Episódio IV ou nos salões da Estrela da Morte, pode acreditar que George ouviu as suas preces e colocou tudo isso dentro do game.

4. Você pode ser um Jedi. Sim, enquanto alguns trouxas perderão tempo disparando feito loucos, você poderá desintegrá-los com um simples golpe. Se preferir, pode soltar raios mortais pelos dedos. Sabres de luz, poderes especiais e uma recheada gama de recursos serão parte de seu arsenal enquanto um legítimo Jedi.

5. O modo single player não se resume aos jogadores anti-sociais, que não têm amigos online para jogar pelo multiplayer. A inteligência artificial do game foi desenvolvida de forma a se parecer com jogadores reais, e há elementos que interferem no roteiro. Isso inclui missões com finais flexíveis, o que traz muito mais vida à sua existência.

6. George Lucas ama todos vocês.

PRODUÇÃO Pandemic Studios DISTRIBUIÇÃO LucasArts GÊNERO Ação JOGADORES 24
LANÇAMENTO Final de 2005 SITE *www.lucasarts.com* CONSOLE PS2



PRIMEIRO O LIVRO. AGORA O FILME.

TESTEMUNHE A EXTRAORDINÁRIA VERDADE POR TRÁS DAS LENDAS E MISTÉRIOS DO LIVRO MAIS VENDIDO DOS ÚLTIMOS ANOS. DECIFRE E SURPREENDA-SE TAMBÉM. INCLUINDO UMA INCRÍVEL ENTREVISTA COM DAN BROWN, O AUTOR DO BEST-SELLER *CÓDIGO DA VINCI*.

NAS LOCADORAS E MELHORES LOJAS VIRTUAIS

INFORMAÇÕES (11) 3217-2600 - WWW.VANBLAD.COM.BR

VAN BLAD

56 REVIEW DO LEITOR

Nesta edição da *PlayStation Power* você confere os reviews de Fullmetal Alchemist, do leitor Patrick dos Reis, e Legacy of Kain: Defiance, de Luis Fernando Maglio.

REVIEW

MÉTODO DE AVALIAÇÃO ★★★★★

Todos os jogos avaliados recebem de uma a cinco estrelas. O game que recebe uma é ruim, portanto, fique longe dele. Já o que recebe cinco estrelas é imperdível.

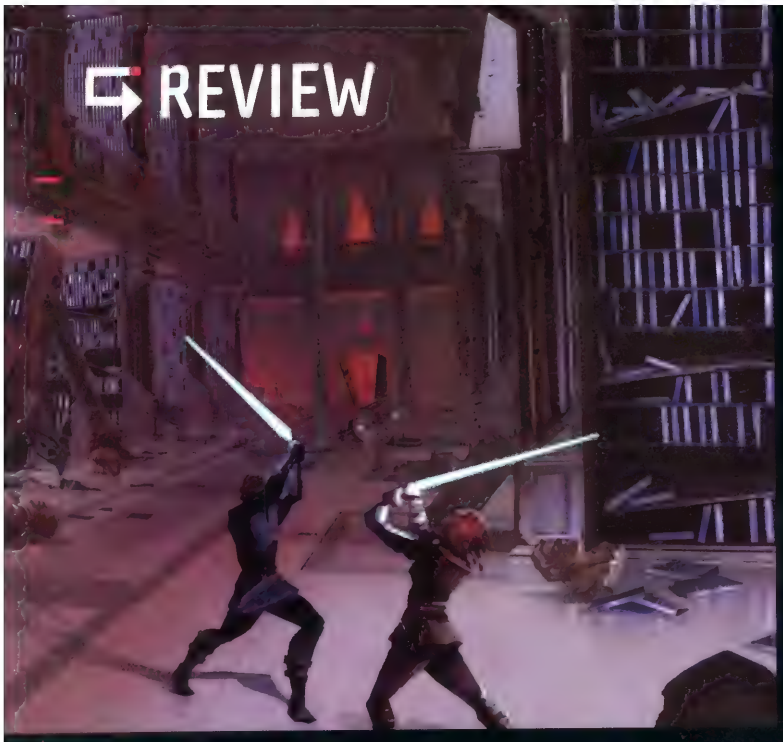
48
STAR WARS: EP. III
Anakin Skywalker finalmente nos mostrou como é ser um Lorde Sith. Encarne o espírito de Jedi e enfrente Darth Vader no mais novo game da série

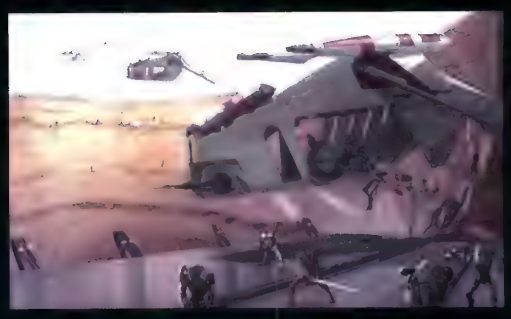
51
ATELIER IRIS
Confira o novo RPG nostálgico da NIS America, que traz de volta todo o carisma e a diversão dos grandes títulos da geração 16 bits

50 JUICED
O maior concorrente de NFS Underground finalmente no PS2

52 MERCURY
Desafie suas habilidades e espalhe mercúrio na tela do seu PSP

55 PREDATOR
O alienígena mais sangüinário dos cinemas empala humanos no PS2





STAR WARS EPISODE III:

AS FRAQUEZAS DA FORÇA

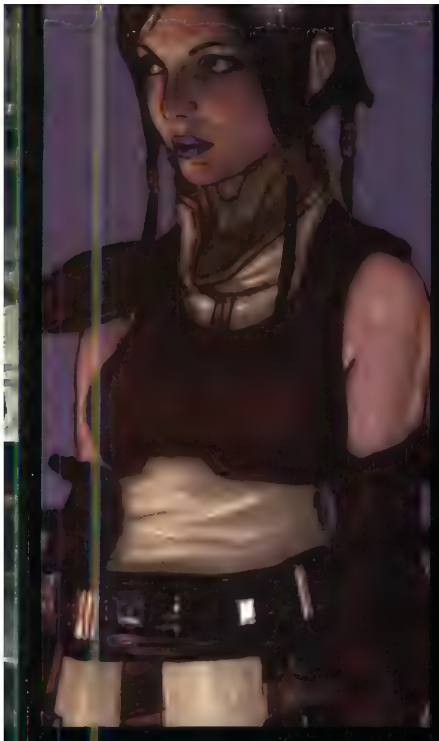
Por mais de 25 anos, os fãs de Star Wars têm esperado pelo momento no qual Anakin Skywalker, mais conhecido como Darth Vader, faria a transição de Cavaleiro Jedi a Lorde Sith. Com isso em mente, pode-se esperar que boa parte desses fanáticos seja responsável pelas compras do game que mostra esse pedaço da história, mesmo que a qualidade do produto não seja muito boa. Portanto, há algo que você deve saber: Episode III não mudará em nada sua percepção quanto à qualidade dos jogos Star Wars para console lançados nos últimos anos.

Na verdade, o game se aproxima muito dos seus antecessores, sobretudo nas batalhas individuais entre os Jedi. Porém o resto do jogo limita-se a uma mistura de mecânicas típicas do universo Star Wars. As lutas mano a mano são muito boas, quase a ponto de serem auto-sustentáveis. Mesmo que essas batalhas não sejam profundas como a maioria dos jogos de luta, elas requerem uma boa dose de raciocínio e habilidade, elementos manifestados por um bom uso da Força e do seu sabre de luz.

Agora, se você é da trupe que curte esmagar botão, esqueça. Seus inimigos simplesmente irão bloquear todos os golpes, o que o obrigará a encontrar uma brecha em suas defesas. Contudo, o game tem seu calcanhar de Aquiles: os movimentos dentro das batalhas são bastante difíceis r-se c lpe e depois contra-atacar não é algo tão simples assim, porque o tempo entre as ações é muito curto, o que é notadamente um agravante em qualquer jogo de luta. Esse mesmo problema é evidente durante seus saltos: você levará um tempo razoável até criar a noção de que deve apertar os botões alguns segundos antes do momento crucial. É uma espécie de vidência virtual, uma manifestação da Força no mundo real.

As cenas de ação no Episódio III também não demandam muita proficiência. Basta uma girada com seu sabre de luz para que muitos inimigos caiam mortos feito moscas. Nas fases mais avançadas, contudo, os oponentes serão mais exímios nos bloqueios, lutadores tão mestrados que os combates perdem um pouco da graça. Imagine o que é atacar com força máxima um inimigo que bloqueia cerca de 90% das suas investidas, além de ser imune à maioria dos poderes da Força. Essas lutas são muito desestimulantes em um universo que tem como foco os combates.

Para sua sorte, a maioria desses conflitos pode ser evitada pelo acionamento de campos de força ou das escapulidas de mestre, mas sua covardia (ou impaciência) custa muitas penalidades. Caso fuja com freqüência das batalhas, não terá a chance de melhorar suas habilidades como um cavaleiro Jedi. Ao mesmo tempo, desconsiderando seu superútil poder de cura Jedi, o aumento de suas habilidades não causa lá grande impacto no jogo. É claro



REVENGE OF THE SITH

que você verá um ou outro golpe diferenciado, mas nada que fará com que você se sinta verdadeiramente evoluído qual um genuíno guerreiro de fama intergaláctica.

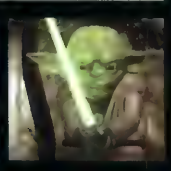
Vale uma exceção para quando Anakin se torna Darth Vader e ganha o poder de raios da Força, ainda que este pareça fraco em muitos momentos. O personagem que deveria ser "aquele que traria equilíbrio à Força" pode acabar surrado e espancado pelas mãos de um lagarto brutamonte munido de um tosco pedaço de pau. O mesmo vale para Obi-Wan: nenhum dos lendários personagens controláveis encontra uma chance derradeira de exibir suas verdadeiras habilidades Jedi. E, mesmo quando você derrota inimigos superpoderosos, a impressão é de que tudo não passou de um bug no jogo. Parece que algum erro no software resultou na morte do seu oponente.

Além disso, as câmeras dificilmente se posicionam nos melhores ângulos. De forma geral, elas se concentram no foco da ação, mas muitas vezes escapam para áreas que dificultam a localização dos inimigos no cenário.

Esses pequenos problemas, quando unidos, comprometem a ótima qualidade de boa parte do jogo. As batalhas mano a mano salvam boa parte da colheita, mas elas poderiam ser mais freqüentes. Esse simples detalhe poderia, por exemplo, aumentar o curtíssimo período de horas necessárias para fechar o jogo.

LEGO ROCKS!

Se você busca diversão genuína com a franquia, o game LEGO Star Wars é recomendável. Sim, os personagens são bonequinhos de LEGO, mas os combates são simples e divertidos. Além disso, algumas das fases do jogo são, francamente, melhores do que as apresentadas no Episódio III.



GRÁFICOS	★★★★★
SOM	★★★★★
JOGABILIDADE	★★★★★
DIVERSÃO	★★★★★
NOTA	★★★★★

PRINCESA LEIA | os combates mano a mano garantem certa diversão

SEBULBA | as mecânicas de jogo são recicladas de outros games Star Wars, e a duração é de apenas cinco horas

PRODUÇÃO The Collective **DISTRIBUIÇÃO** LucasArts **GÊNERO** Ação **JOGADORES** 2 **SITE** *www.lucasarts.com* **CONSOLE** PS2

SAMURAI WESTERN

Por OPM

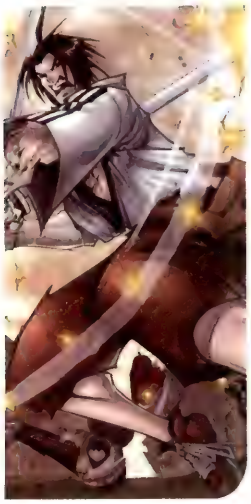
SASHIMI DE COWBOYS

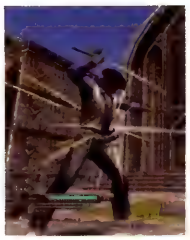
A Atlus é uma produtora respeitada por ter conquistado um nicho de mercado nos EUA com jogos para lá de inusitados. Samurai Western é um bom exemplo de título que jamais vingaria nas masmorras do Tio Sam se não fosse a habilidade da empresa.

A história é regada a muito sangue: um samurai viaja para os confins do Velho Oeste em busca de sua vítima, mas se depara com dúzias de pistoleiros insanos saídos dos mais macarrônicos filmes de faroeste. Esse game é do tipo que repete procedimentos do começo ao fim: a regra é fatiar os caipiras valentões que se colocam em seu caminho em todas as fases. Enquanto isso, uns chefões barras-pesadas aparecem, mas apenas para terminarem empalados por sua quase simbiôntica catana.

Se você acha que isso pode ser tedioso, parabéns: está mais do que certo. O que salva o jogo é uma mecânica de RPG que possibilita a progressão de seus atributos durante a aventura.

O game só vale a pena se for comprado com um ótimo desconto.





GRÁFICOS [★★★★★]
SOM [★★★★★]
JOGABILIDADE [★★★★★]
DIVERSÃO [★★★★★]
NOTA [★★★★★]

AL DENTE | ação sem delongas, bons controles, um game com estilo no mínimo curioso

EMPAPADO | há pouquíssima variedade nas fases e nos combates, o que cansa rapidamente

PRODUÇÃO Acquire **DISTRIBUIÇÃO** Atlus **GÊNERO** Ação **JOGADORES** 2
SITE *www.ea.com* **CONSOLE** PS2

JUICED

Por OPM

TUNING? DE NOVO?

Se os games fossem frutas, Juiced seria uma maçã. Não a bíblica nem a da Branca de Neve, e sim aquela de Raul Seixas, igual a todas as outras.

A razão é que o game é uma compilação de tudo já visto em um jogo de corrida: bons gráficos, apetrechos legais e tudo mais. Mas nada de sabores novos por aqui. O título traz o básico: modos online e carreira, diversas equipes e variedade de carros. Mas tudo isso é lugar-comum. O jogo opera no estilo arcade, mas não como na loucura de Burnout. Em Juiced, você pode entrar com uma máquina de potência incrível em uma curva em alta velocidade e ainda assim sair ileso, sem nenhuma derrapada. Os carros aparentam ser muito velozes, e as texturas borradas causam uma ilusão de movimento mesmo quando os veículos estão parados. O grande problema é que o game chegou atrasado para a festa. Se o ano fosse 2004, ele seria a bola da vez. Ou melhor, se seu preço fosse mais acessível, talvez ele fosse mais bem-sucedido. Experimente esse coquetel aos fins de semana – é uma ótima opção de aluguel.

GRÁFICOS [★★★★★]
SOM [★★★★★]
JOGABILIDADE [★★★★★]
DIVERSÃO [★★★★★]
NOTA [★★★★★]

SUCO | os gráficos são lindos, e o game traz o que os jogadores esperam de um título de estilo

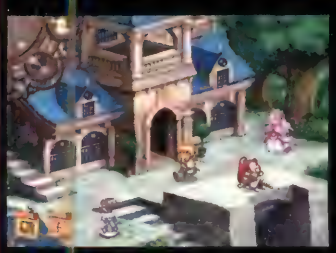
BAGAÇO | o problema é que tudo já foi visto antes, pelo menos umas cinco vezes

PRODUÇÃO Juice Games **DISTRIBUIÇÃO** THQ **GÊNERO** Ação **JOGADORES** 6
SITE *www.thq.com* **CONSOLE** PS2

ATELIER IRIS: ETERNAL MANA

Por O. M

UMA BOA SURPRESA



Bendita seja a Nippon Ichi Software. A empresa – criadora de Disgaea, La Pucelle: Tactics e Phantom Brave – sabe bem como abastecer seu mercado. Todo ano ela lança um jogo que supera os sucessos passados. Contudo, tendo em vista que nenhuma desenvolvedora vive de um único lançamento por ano, surge Atelier Iris, um RPG bastante direto, e não um game de estratégia. Mesmo com uma arte bidimensional colorida (típica do gênero), a jogabilidade oferecida agrada mais os fãs da série Final Fantasy do que os triviais consumidores da NIS. São os personagens e os gráficos que causam o primeiro grande choque: o estilo anime, mesmo que carregado de preciosismos, confere um ar infantil ao título. Mesmo assim, uma vez que você aprende a lidar com ele, descobre que é irresistível.

Os desenvolvedores fizeram um ótimo trabalho ao imergir os jogadores na estrutura do game. Veja o sistema de batalhas, por exemplo. É baseado em turnos – nenhuma novidade. Mas, conforme o jogo é explorado, novas idéias são introduzidas de forma bem consistente. O protagonista, Klein, é um alquimista, portanto pode criar itens mágicos no meio das lutas. Adicione a isso um sistema de turnos bem incomum, danos posicionais e a habilidade de convocar guerreiros para conflitos à vontade. Você verá que tem em mãos um jogo complexo embrulhado em um pacote aparentemente simples. Ainda há um sistema de criação de itens fora das batalhas (no estilo de Star Ocean), puzzles e até toques de jogos de plataforma.

Contudo, em sua essência, o game ainda é algo bem tradicional, o que pode moderar sua dose de entusiasmo. Mesmo que os desenvolvedores tenham sobreposto sistemas de jogabilidade a um charme incrível, ainda existe esse leve sentimento negligente em relação ao todo. É divertido, mas não imperdível. No entanto, vale enfatizar que debaixo dessa camada de aparente superficialidade está um RPG mais profundo do que a maior parte dos recentemente lançados. Isso é o que faz deste título algo marcante.

GRÁFICOS	★★★½
SOM	★★★½
JOGABILIDADE	★★★½
DIVERSÃO	★★★★★
NOTA	★★★★★

SURPREENDE | mesmo que pareça uma regressão no gênero, é completo e charmoso

DECEPCIONA | o aspecto infantilóide, que espantará a maior parte dos jogadores

PRODUÇÃO Gust **DISTRIBUIÇÃO** NIS America **GÊNERO** RPG tático **JOGADORES** 1
SITE www.gust.co.jp **CONSOLE** PS2

ATV OFFROAD FURY: BLAZIN' TRAILS

Por OPM

A MALDIÇÃO DO ANALÓGICO

Este game serve de vitrine para os perigos de se adaptar um jogo do PS2 para o PSP. O problema é que precisão e timing sempre foram cruciais em Offroad Fury, sobretudo nos pré-saltos, que dependem de um simples trás-frente com o analógico. Sem esse preparo, você perde totalmente o ritmo e fica para trás.

Esse movimento básico é incrivelmente difícil no portátil. Blazin' Trails não leva em conta a hipersensibilidade do botão no PSP. O menor erro na aterrissagem resulta em descontrole total. A alternativa seria o direcional, que é uma epopéia mesmo para os experts. Para piorar a situação, as corridas continuam tão desafiadoras quanto as do PS2, mesmo com a jogabilidade piorada.

Mesmo assim, o conteúdo do jogo é bom. Os amplos ambientes continuam ótimos no PSP, e o game tem um divertido sistema de coleção de cartas e trocas. Isso tudo sem contar o modo online wireless.

O costume com o esquema anterior de controle dos veículos pode atrapalhar os fãs da série que experimentarem a versão de PSP. Na dúvida, teste antes de comprar.

POWER-UP

Blazin' Trails permite que você adicione sua trilha sonora predileta ao jogo pelo Memory Stick. Bem que isso poderia ser padrão no PSP.

GRÁFICOS	★★★★★
SOM	★★★★★
JOGABILIDADE	★★½★★★
DIVERSÃO	★★★★★
NOTA	★★★★★

FÚRIA | conteúdo extenso e interessante, bom modo online

TÉDIO | todo o game é comprometido pela má adaptação dos controles para os botões do portátil, especialmente o analógico

PRODUÇÃO Climax **DISTRIBUIÇÃO** SCEA **GÊNERO** Corrida **JOGADORES** 4
SITE *www.climax.co.uk* **CONSOLE** PSP

ARCHER MACLEAN'S MERCURY

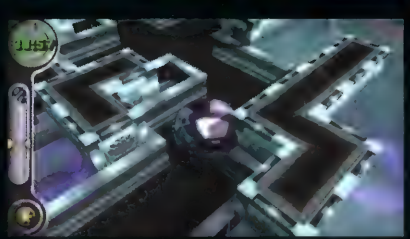
Por OPM

BRINCANDO COM AS BOLINHAS DO TERMÔMETRO

Todo mundo já deve ter brincado com as bolinhas de mercúrio que se espalhavam pelo chão quando o termômetro quebrava. Desta vez, você poderá fazer isso no PSP, com Mercury. A premissa é simples: movimentar uma bolha de mercúrio pelos obstáculos até um ponto final. Nem a música nem os efeitos especiais são brilhantes, mas os gráficos são bonitos. Os movimentos da esfera, que rodopia e se divide, chegam a ser hipnóticos.

E EU COM ISSO?

Archer Maclean fez sua fama com jogos de sinuca no Reino Unido e é um ávido colecionador de sistemas clássicos de arcade e máquinas de pinball. Ele tem mais de 100 cabines de arcade dentro de casa.



Há momentos nos quais sua vontade será espatifar o precioso PSP, pois os puzzles podem fazer com que você encalhe, mas a sensação de vitória ao passar de um deles abranda a fúria. Mesmo assim, o game traz um conceito de desafio um pouco exagerado, já que, mesmo que você pense que resolveu com habilidade um dos quebra-cabeças, é raro bater os recordes.

Para completar, Mercury é menos intrincado do que aparenta ser. O truque não está no entendimento dos cenários, e sim na habilidade com os controles. O game exige mais destreza física do que mental, ao contrário do campeão do gênero, Lumines. Os puzzlemaníacos mais puritanos podem reclamar.

GRÁFICOS	★★★★★
SOM	★★★★★
JOGABILIDADE	★★½★★★
DIVERSÃO	★★★★★
NOTA	★★★★★

DESTREZA | tem belos gráficos, é um bom puzzle para quem não gosta muito de complicação

POBREZA | exige mais coordenação motora do que raciocínio lógico, o que pode irritar os puritanos

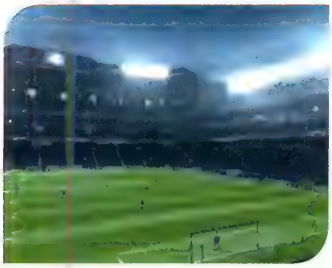
PRODUÇÃO Awesome Studios **DISTRIBUIÇÃO** Ignition Ent. **GÊNERO** Puzzle
JOGADORES 2 **SITE** *www.ignitionent.com* **CONSOLE** PSP

FIFA SOCCER

Por O PM

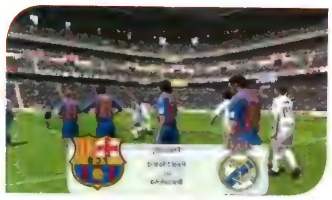
BOLA DENTRO

FIFA Soccer no PSP é prova que o pequeno é realmente grandioso. Mesmo com alguns tropeços aqui e ali, o game é muito bom e oferece ótima jogabilidade. Apenas o layout dos botões priva o game da perfeição, mas a boa e velha diversão à la FIFA prevalece. O jogo imita com competência o fluxo e a velocidade do esporte real e reproduz muito bem os sons. Os modos Season e Tournament continuam mais ou menos na mesma (o que não é ruim), assim como as opções multiplayer. O Challenge mode é bom para uma partida rápida e para destravar novos kits, estádios e bolas. Já o modo Create-a-player é bem profundo e permite a fabricação de um jogador totalmente exclusivo. O fato é que este jogo de futebol é a bola da vez no PSP, imperdível para os fãs do esporte.



JÁ PRO CHUVEIRO!

O controle Freestyle, mapeado no direcional digital, é uma implementação um pouco inútil, já que não é fundamental para garantir sua competitividade. Ele pode até ajudar, mas nada que supere a boa e velha habilidade com o analógico.



GRÁFICOS	★★★★½
SOM	★★★★★
JOGABILIDADE	★★★★½
DIVERSÃO	★★★★½
NOTA	**★★★½**

GOLS | boa jogabilidade, estádios e jogadores bem detalhados, Challenge mode divertido

CARTÃO VERMELHO | esquema de controles estranho, modos superficiais

PRODUÇÃO EA Canada **DISTRIBUIÇÃO** EA Games **GÊNERO** Esporte **JOGADORES** 2
SITE *www.ea.com* **CONSOLE** PSP

NBA STREET SHOWDOWN

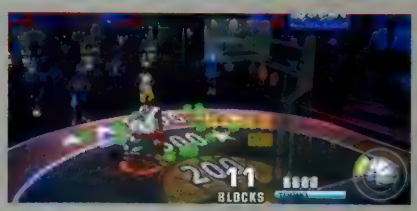
Por O PM

A RUA PERTENCE AOS MALANDROS

A adaptação de NBA Street para PS2 cai como uma luva para o PSP, pois a ação rápida vista no portátil pode ser bastante interessante para os amantes de basquete. Se por um lado a EA compilou com sucesso elementos ideais para o PSP, por outro a empresa falhou: se esqueceu dos controles. Não que isso destrua a experiência como um todo, mas é um detalhe importante, e os grandes culpados são os arremessos.

Você pode tentar fazê-los pressionando o botão por alguns segundos e depois soltando-o, mas a bola não acompanha a velocidade de seus dedos. Se você segurar o botão e depois começar a pressioná-lo freneticamente, as chances de um arremesso são maiores, mas logicamente esse desespero resulta em falta de precisão.

Outros comandos também sofrem um pouco. Por exemplo, quando você tenta um lançamento da linha dos três, o personagem dá uns pulinhos e acaba na linha dos dois. Contudo, a base de diversão continua intacta, e as partidas permanecem desafiadoras. Os minigames também são legais, assim como os jogos multiplayer.



GRÁFICOS	★★★½
SOM	★★★½
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★½
NOTA	**★★½**

CESTA | se conseguir aprender a mecânica dos controles, a diversão é garantida

TOCO | os controles saem perdendo quando comparados aos das *versões de PS2*

PRODUÇÃO EA Sports Big **DISTRIBUIÇÃO** EA Sports **GÊNERO** Esporte **JOGADORES** 4
SITE *www.ea.com* **CONSOLE** PSP

DEAD TO RIGHTS II

Por OPM

O PREÇO DA VIOLÊNCIA GRATUITA

Respeitáveis consumidores, abram alas (e bolsos) para mais um caça-níqueis. Este é um título descarado, que veio apenas para ser comprado até ser esgotado, de preferência. O game traz consigo a fétida sedução dos abutres da indústria de entretenimento. As artimanhas que usam são declaradamente símias: explosões (é claro), um brucutu estilo Vin Diesel que domina seus inimigos com extrema facilidade e muitos, mas muitos tiroteios. Sai das trevas mais um insuportável game exército-de-um-homem-só.

Os profissionais que cuidam da estratégia de mercado do game, limitados em decorar perfis de consumidor sem dar a mínima para o que os jogadores pensam, denunciam prontamente que o jogo é composto por personagens ridiculamente superficiais e estúpidos, que é recheado de tiroteios exagerados e repetitivos e que traz lutas que fazem Double Dragon parecer algo no nível de Soul Calibur.

É um game feito sob medida para seres menores de 12 anos desprovidos de massa encefálica, mesmo que gratuitamente violento.

GRÁFICOS [★★½★★]
SOM [★★★★★]
JOGABILIDADE [★★★★★]
DIVERSÃO [★½★★★]
NOTA [★½★★★]

RIGHTS | a jogabilidade é funcional...

WRONGS | ...mas extremamente repetitiva. Os personagens são estereotipados e tudo parece desprovido de alma. Trata-se de um game caça-níqueis e sem vergonha

PRODUÇÃO Namco **DISTRIBUIÇÃO** Namco **GÊNERO** Ação **JOGADORES** 1
SITE *www.namco.com* **CONSOLE** PS2

STOLEN

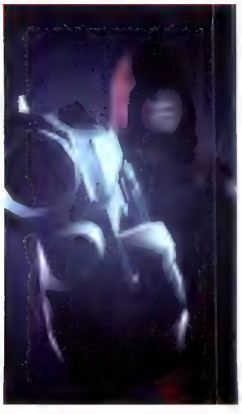
Por OPM

EMPRÉSTIMO OU ROUBO?

Bastava mudar o nome da protagonista de Stolen de Anya para Samantha Fisher. O game usa tantas idéias de Splinter Cell que pode ser considerado uma side-story involuntária da série da Ubisoft, mas tem graves falhas que o impedem de estar na nata dos jogos de espionagem. Todos os elementos desse tipo estão lá – as sombras, o estilo visual, as bugigangas tecnológicas...

A jogabilidade é variada: mescla furtividade com seqüências de ação e minigames, como arrombamento de cofres, invasão de computadores e outros. Contudo, Stolen não é bom o bastante para ser comparado aos seus colegas mais pomposos. Um dos maiores problemas são os guardas: não há como eliminá-los de forma permanente. Logo eles voltam à ativa, escoltados por colegas. Além disso, prepare-se para encarar problemas nas câmeras, controles lentos e o fato extremamente frustrante de que você pode ser atacado – e até morrer – durante as CGs no game.

O jogo pode ocupar os fãs do gênero até que o próximo Splinter Cell seja lançado, mas há coisa melhor no mercado.



GRÁFICOS [★★★★★]
SOM [★★★★★]
JOGABILIDADE [★★★★★]
DIVERSÃO [★★★★★]
NOTA [★★★★★]

ACHADO | os elementos clássicos de um game de espionagem estão lá, inclusive o bom uso de luz e sombra

ROUBADO | não há personalidade o suficiente para dar vida ao game e há problemas na jogabilidade

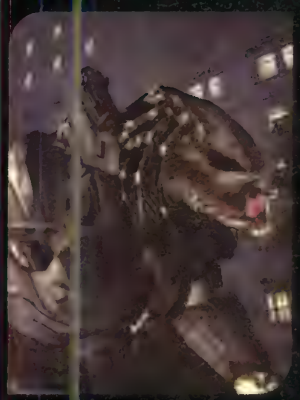
PRODUÇÃO Blue 52 **DISTRIBUIÇÃO** Hip Interactive **GÊNERO** Ação **JOGADORES** 1
SITE *www.hipinteractive.com* **CONSOLE** PS2

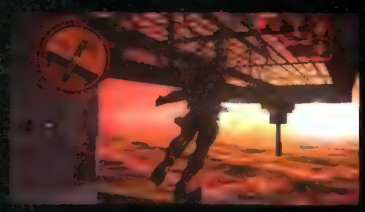
PREDATOR: CONCRETE JUNGLE

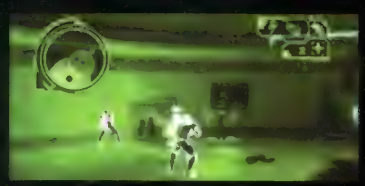
Por O.M

O BICHO É FEIO E CABELUDO

Predator: Concrete Jungle apresenta a mais bizarra trama envolvendo o alienígena caçador de crânios também conhecido como Predador. O mote são os deslizes de suas caçadas nos anos 30, nos EUA, que culminaram com um exílio. Em liberdade no futuro, no ano 2030, você descobre que os humanos usam a engenharia reversa para emular a tecnologia de sua espécie.







Hora da caça, só que desta vez suas presas usam bugigangas cortantes e explosivas idênticas às suas.

A maior parte do game é em terceira pessoa, e existem elementos já vistos nos filmes e nos quadrinhos do Predador. Tudo é lindo na teoria, mas na prática as coisas são bem irritantes: as câmeras são inóspitas e os inimigos que ficam fora do campo de visão atrapalham bastante. Por fim, a IA é meio xucra, os oponentes simplesmente não percebem a morte de seus colegas nem sequer ouvem-no grunhir sobre os corpos de suas vítimas. Isso é péssimo, pois as idéias (as teorias) que cercam o jogo são muito boas.

GRÁFICOS [★★★★★]
SOM [★★★½★]
JOGABILIDADE [★★★★★]
DIVERSÃO [★★★½★]
NOTA [★★½★★]

SCHWARZENEGGER | história interessante e bizarra, missões e inimigos razoáveis, excelente uso da marca licenciada

DANNY GLOVER | câmeras, saves e IA bastante ruins

PRODUÇÃO Eurocom **DISTRIBUIÇÃO** VU Games **GÊNERO** Ação **JOGADORES** 1
SITE *www.vugames.com* **CONSOLE** PS2

IN THE GROOVE

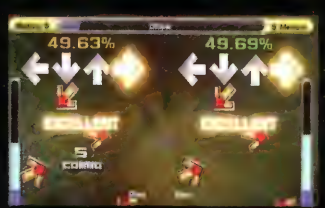
Por O.M

NO RITMO DA LOUCURA

Para os leigos, um aviso: In the Groove foi feito para fanáticos. Portanto, tenham paciência. A empresa RedOctane entrou nessa dança para adicionar recursos à fórmula básica dos dancing games eternizados pela Konami e por seu Dance Dance Revolution. Para a maioria das pessoas, contudo, essas inovações são pouco relevantes e acabam atrapalhando a acessibilidade do título. A linha DDR supera ITG em termos de apresentação, níveis de dificuldade e seleção musical, já que a Konami tem mais recursos para licenciar músicas. ITG é muito mais customizável, mas, quando se trata do básico, DDR reina supremo.

Em ITG, antes de começar uma música, você pode escolher desde a velocidade das setas até os efeitos, como giros e invisibilidade. Minas explosivas podem ser adicionadas (diminuem sua barra de energia se você pisar nelas) para que tudo fique ainda mais desafiador. Essas opções permitem que você adapte a dificuldade do jogo às suas habilidades.

Este não é o game ideal para os iniciantes, mas é certamente um prato cheio para os viciados. No fim das contas, a RedOctane cumpre sua função: satisfazer os nichos de mercado.



GRÁFICOS [★★★★★]
SOM [★★★★½]
JOGABILIDADE [★★½★★]
DIVERSÃO [★★½★★]
NOTA [★★½★★]

BOSSA | traz novidades na jogabilidade de DDR que vão agradar os fãs do estilo

BARULHO | o nível de dificuldade é complicado demais para os jogadores iniciantes

PRODUÇÃO Roxor **DISTRIBUIÇÃO** RedOctane **GÊNERO** Música **JOGADORES** 2
SITE *www.roxorgames.com* **CONSOLE** PS2

REVIEW DOS LEITORES

FULLMETAL ALCHEMIST AND THE BROKEN ANGEL

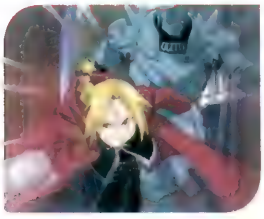
Por Patrick dos Reis – Nova Odessa/SP

ALQUIMIA DA SQUARE ENIX

Baseado no mangá de Hiromu Arakawa, Fullmetal Alchemist conta a história dos jovens irmãos alquimistas, Edward e Alphonse Elric, moradores da vila de Rizenbul. A alquimia é uma ciência na qual se compreende a estrutura da matéria para que se possa, então, quebrá-la e reconstruí-la. Não se pode criar algo do nada, é preciso que alguma coisa seja sacrificada nesse processo. Além da lei da equivalência, a alquimia possui dois grandes tabus que não devem ser violados: é proibido transformar qualquer metal em ouro e não se deve tentar a transmutação humana, ou seja, criar um corpo humano para recuperar a alma de alguma pessoa já falecida.

Toda a saga dos irmãos começa justamente por causa de um erro básico de ambos. Sem pensar nas conseqüências, Edward e Alphonse tentam realizar uma transmutação humana para trazer a mãe falecida de volta do mundo dos mortos. O experimento fracassa. Para completar, Edward perde uma perna, e Alphonse, o corpo. Para salvar seu irmão mais novo do desaparecimento, Edward fixa a alma de Alphonse com seu próprio sangue em uma armadura que estava próxima a ele. O preço a pagar? Seu braço direito.

O game tem efeitos sonoros pouco envolventes, o que o torna um pouco cansativo após algumas horas. Os gráficos são bons, com muitos efeitos de luz, principalmente na transmutação de vários objetos espalhados pelo cenário. O game ainda conta com várias trechos do anime e outras exclusividades. Para os verdadeiros fãs da série, talvez o game seja um pouco cansativo após algumas horas, mas as cenas compensam.



GRÁFICOS [★★★★½]
SOM [★★★★★]
JOGABILIDADE [★★★★½]
DIVERSÃO [★★★★½]
NOTA [★★★★½]

PRODUÇÃO Racjin **DISTRIBUIÇÃO** Square Enix **GÊNERO** RPG **JOGADORES** 1
SITE *www.square-enix.com* **CONSOLE** PS2

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

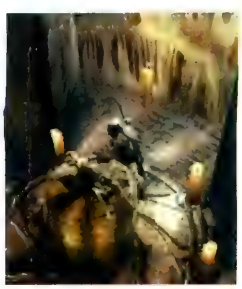
Por Luis Fernando Magiio – Campinas/SP

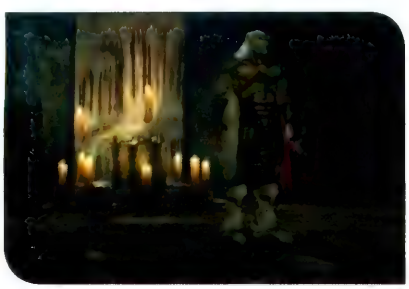
O MELHOR FICOU PARA O FINAL

Um final coerente era o mínimo que os fãs da série Legacy of Kain esperavam da Eidos e da Crystal Dynamics, e Defiance trouxe isso e muito mais. Graficamente, Defiance é o mais belo exemplar da série, com cenários gigantescos e variados. Um dos pontos altos, a dublagem, é mais uma vez o destaque do game. O inteligentíssimo roteiro de Amy Hennig e Carol Wolf é magistralmente interpretado pelos já conhecidos Michael Bell (Raziel), Simon Templeman (Kain) e Tony Jay (Elder God).

Iniciada em 1996 com Blood Omen: Legacy of Kain, a série chega ao fim (será?) com chave de ouro. Se não fosse pela derrapada imperdoável em Blood Omen 2, seria uma obra perfeita. Ficam aqui dois avisos: um bom conhecimento de inglês é imprescindível para a compreensão da trama e é necessário ter paciência com a câmera, que não é das melhores.

Defiance marca a despedida de Amy Hennig da Crystal Dynamics. Ela agora está na Naughty Dog, e um de seus trabalhos mais recentes é Jak 3. Ou seja, a mulher sabe o que faz.





GRÁFICOS [★★★★★]
SOM [★★★★★]
JOGABILIDADE [★★★½★]
DIVERSÃO [★★★★★]
NOTA [★★★★½]

PRODUÇÃO Crystal Dynamics **CONSOLE** PS2
DISTRIBUIÇÃO Eidos Int. **GÊNERO** Aventura
JOGADORES 1 **SITE** *www.eidos.com*

E VOCÊ, SABE ESCREVER?

Quer fazer parte da única revista com conteúdo da Official U.S. PlayStation Magazine? Esta é a sua chance. Tudo que você tem a fazer é escrever o review de um game de sua preferência. Pode ser lançamento, velharia, bom, ruim, o que vier à cabeça.
Para participar, envie seu texto para *pspower@digerati.com.br* com seus dados (nome completo, endereço e telefone). Só serão recebidos reviews por e-mail. O seu precisa de um subtítulo e deve ter entre 1.200 e 1.300 caracteres (incluindo o espaçamento) e as notas para cada quesito.

REPLAY

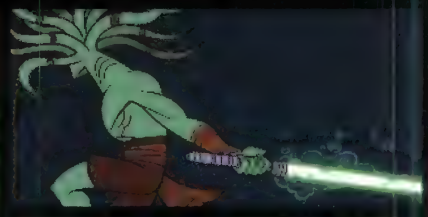
74
TUNANDO EM GT4
Um guia indispensável para turbinar seu carango no clássico de simulação da Polyphony Digital

62
LENDAS IMORTAIS
Os cérebros da indústria do videogame discutem o que faz um personagem ficar na memória dos jogadores

58 ANIMANIA
Star Wars não acabou. Conheça as Guerras Clônicas

60 FRAMES
Steven Spielberg e Tom Cruise juntos em *Guerra dos Mundos*

68 CHEATS
Dicas para Budokai 3, Alien Hominid e outros games



STAR WARS: GUERRAS CLÔNICAS

A PRIMEIRA TEMPORADA FINALMENTE EM DVD NO BRASIL

Por Ricardo Farah Pereira

É fato que a série Star Wars não é novidade para ninguém, seja um fã que contempla a série desde a primeira trilogia na década de setenta seja um novato que passou a conhecer a obra máxima de George Lucas recentemente, com a nova trilogia. Não é novidade também que Star Wars se tornou uma marca de absoluto sucesso, que gera lucros com praticamente qualquer tipo de franquia, desde bonecos, roupas e jogos de videogame até quadrinhos. Mesmo assim, estava faltando mais uma forma de arte para sintetizar quão empolgante a série pode ser.

Graças a uma parceria entre a Lucas Filmes e Genndy Tartakovsky (criador de *O Laboratório de Dexter* e de *Samurai Jack*), o universo de Star Wars ganhou uma versão em desenho animado.

Exibido no Brasil no ano passado pelo Cartoon Network, *Star Wars: Guerras Clônicas* traz uma história que acontece exatamente entre o Episódio II e o Episódio III, que está nos cinemas. A primeira temporada foi dividida em 20 miniepisódios com cerca de três minutos cada e conta uma visão mais profunda da história de Anakin Skywalker, que, aos poucos, começa a revelar o lado negro da Força. A segunda temporada do desenho foi exibida em abril deste ano e teve apenas cinco episódios com cerca de 12 minutos cada, os quais totalizaram os 25 episódios das Guerras Clônicas, que se tornam, então, um prólogo fiel do *Episódio III – A Vingança dos Sith*.

O enredo consiste em uma incrível guerra civil na qual a República luta contra o movimento separatista liderado pelo lado negro. Tanto os Jedi como o exército de clones se envolvem na batalha, que traz velhos rivais e novos oponentes, como a caçadora de recompensas Assajj Ventress, o ciborgue Durge (que também aparece nos quadrinhos de *Obsessão*) e, principalmente, o onipotente General Grievous, um ser meio máquina, meio homem que também faz uma aparição estupenda no Episódio III.

A qualidade do desenho é das mais invejáveis, com o traço característico, mas enredo muito mais ágil e dinâmico graças aos combates arrasadores durante os episódios. Sem falar na trilha sonora, que mantém a qualidade fantástica que sempre teve no cinema.

O DVD da primeira temporada foi lançado este mês e conta não apenas com os 20 miniepisódios da série mas também com uma série de extras, como áudio e legendas em inglês, espanhol e português, comentários do diretor, comentários do hyperspace, um apanhado geral da saga, trailer e demo do jogo Republic Commando, teaser do *Episódio III* e ainda galerias de fotos, esboços, pôsteres, arte e storyboards da saga.

Se você é fã do universo Star Wars e gosta de um bom desenho animado, não pode perder o DVD de *Guerras Clônicas*, que é item obrigatório para qualquer colecionador.

MANGÁ MAIS ESPERADO CHEGOU!

FINALMENTE BERSERK É LANÇADO NO BRASIL, E MARVELS É RELANÇADO COM EXTRAS

DESTAQUES DE MAIO

BERSERK

Formato | Mangá
Editora | Panini Comics
Arte | Kentaro Miura
Roteiro | Kentaro Miura

Criado em 1989 por Kentaro Miura, *Berserk* teve sua aparição inicial na revista *Young Animal*. Logo em seguida, tornou-se um título próprio no mercado de mangás japoneses, até, ao atingir um sucesso considerável, ganhar uma adaptação em anime.

Na história, Griffith é um homem comum que reúne um grupo de mercenários com o objetivo de se tornar o maior rei do mundo. Entretanto, ao realizar seu sonho, uma nova era – repleta de demônios e terror – começa a assolar o mundo.

Gatts é um dos mercenários de Griffith que se arrepende de ter ajudado alguém que acabou com o mundo. Por isso, ele se rebela contra os demônios e passa a lutar em busca de um mundo novo.

A trama contém muitas batalhas sangrentas, ideologias políticas e um cenário repleto de demônios apocalípticos, o que dá margem para ser um mangá impróprio para menores. A qualidade da narrativa impressiona principalmente pelas batalhas épicas e pela recriação de um cenário medieval emblemático. É mais um mangá que vale a pena colecionar.

MARVELS

Formato | HQ
Editora | Panini Comics
Arte | Alex Ross
Roteiro | Kurt Busiek

Há dez anos, a história dos quadrinhos norte-americanos ganhou uma minissérie que revolucionou o mercado da arte seqüencial. *Marvels*, de Alex Ross e Kurt Busiek, foi suficiente para mudar também a concepção de super-herói. Quem não pôde conferir a minissérie, dividida em quatro edições, já não tem mais com que se preocupar. Durante este mês, a Panini Comics lançou uma luxuosa versão encadernada para comemorar os dez anos do lançamento da HQ. Ela contém não apenas a minissérie completa mas também o especial *Marvels o* e dezenas de páginas extras, com esboços, ilustrações inéditas, bastidores, guia de referência e ainda um pôster (de 52 x 68 cm) que reúne os heróis de *Marvels*.

O fantástico roteiro de Busiek mostra o universo Marvel do ponto de vista do fotógrafo Phil Sheldon e transmite uma mensagem arrasadora de como seria viver ao lado de super-heróis. Essa é uma pergunta que os fãs de quadrinhos já se fizeram algum dia. A impressionante arte de Ross completa a visão do que seria um mundo com o qual é possível se identificar e que, ao mesmo tempo, é desconhecido. Uma compra obrigatória para qualquer leitor de quadrinhos.

NEWS

NOVO SELO PARA A DC

A DC Comics finalmente atualizou sua logomarca, que estreou na capa de *DC: Special: The Return of Donna Troy* no final de maio. O logo, utilizado desde a década de 70, será empregado não apenas nos quadrinhos mas também em brinquedos, séries de TV e filmes. Essa é uma possível mudança inicial na DC para os próximos meses, graças aos filmes de Batman, Superman e Mulher Maravilha, que logo deverão estrear nos cinemas.

SONIC NOS QUADRINHOS

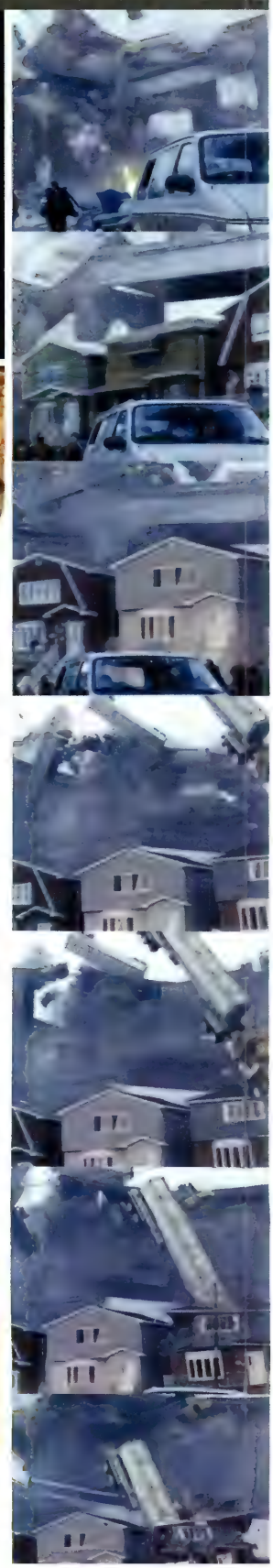
Em setembro, nos EUA, será lançada *Sonic X*, uma HQ do porco-espinho baseada no anime de mesmo nome. Assim como na série de TV, vários personagens, como Knuckles, Tails, Amy, Shadow e o terrível Dr. Robotnik, estarão presentes nos quadrinhos, que prometem não apenas seguir com a mesma cronologia do anime mas também trazer algumas novas aventuras de Sonic e sua turma.

HOUSE OF M É LANÇADO

Finalmente chegou às bancas dos EUA a saga *House of M*, da Marvel. Com a queda das vendas das HQs que carregam os selos *Marvel MAX* e *Marvel Knights*, a Casa de Idéias divulgou *House of M* em resposta ao *Crise Infinita*, da DC.

Na saga principal, os novos Vingadores unem-se aos X-Men para enfrentar nada mais nada menos que Wanda Maximoff, a Feiticeira Escarlate, filha de Magneto, que vai à loucura com seus poderes, os quais geram um perfeito caos no planeta.

GUERRA DOS MUNDOS



INVASÃO OU EXTERMÍNIO?

Mesmo visto como um dos maiores representantes do capitalismo blockbuster da indústria cinematográfica norte-americana, Steven Spielberg já provou seu talento diversas vezes desde sua estréia nas telonas e é responsável por clássicos, como *Contatos Imediatos do Terceiro Grau*, *E.T. – o Extraterrestre* e *O Resgate do Soldado Ryan*. Com carreira consolidada, o diretor faz filmes ultra-rentáveis, mas que geralmente colocam os personagens acima dos efeitos especiais (mesmo que estes estejam presentes em abundância), o que o diferencia dos demais diretores, caça-níqueis.

Sua filmografia inclui diversas adaptações, como *Tubarão*, *Jurassic Park* e *Minority Report*. A mais nova da lista é *Guerra dos Mundos*, baseada no clássico da literatura de mesmo nome.

O livro de H.G. Wells já foi adaptado para o cinema em 1953 e até para as TVs como uma minissérie, no final da década de 80. Mas agora, com a assombrosa tecnologia disponível, a história pode finalmente receber o tratamento que merece.

Para começar, o orçamento liberado para a produção foi de 128 milhões de dólares, uma quantia alta até para os padrões hollywoodianos. Tom Cruise, com quem Spielberg já trabalhou em *Minority Report*, é Ray Ferrier, um trabalhador com uma vida ordinária que repentinamente precisa lutar pela sua sobrevivência e de sua família em meio a uma violenta invasão alienígena. A talentosa atriz mirim Dakota Fanning faz o papel de sua filha, Rachel, e Miranda Otto (Éowyn, de *O Senhor dos Anéis*) interpreta sua esposa, Mary Ann. Tim Robbins também está no elenco.

David Koepp, o roteirista de *Homem-Aranha*, *O Mundo Perdido* e *O Quarto do Pânico* é o responsável pela adaptação da história. Segundo Tom Cruise, o roteiro de *Guerra dos Mundos* é o melhor que ele já leu. Um tremendo elogio, visto que vem de alguém que já trabalhou até com Stanley Kubrick.

O visual tanto das naves e dos robôs alienígenas quanto das próprias criaturas é mantido em segredo pelo equipe de produção, mesmo que o pôster dê uma idéia de como serão os invasores. A Industrial Light & Magic, empresa de George Lucas, foi chamada para fazer os efeitos especiais da produção.

Uma das mais aguardadas estréias do ano, *Guerra dos Mundos*, chega no dia 29 de junho e promete redefinir o gênero "filme catástrofe". Resta saber se o final do livro, que já se tornou clichê, será alterado.

Guerra dos Mundos

Direção | Steven Spielberg
Gênero | Ficção científica
Elenco | Tom Cruise, Dakota Fanning, Tim Robbins, Miranda Otto, Justin Chatwin

Imagens gentilmente cedidas pela United International Pictures

MAIS UM PETARDO DE BRUCE DICKINSON

TYRANNY OF SOULS É EMPOLGANTE DO INÍCIO AO FIM

Bruce Dickinson, um dos vocalistas mais competentes e respeitados da cena heavy metal, acaba de lançar o seu melhor álbum solo: *Tyranny Of Souls*.

Reunindo tudo que os trabalhos anteriores tinham de melhor (principalmente o *Accident Of Birth* e o *The Chemical Wedding*), o novo álbum reforça toda a qualidade dos músicos envolvidos no projeto. É incrível como a parceria entre Bruce e Roy Z (guitarrista, produtor e compositor da banda) dá certo desde o início da empreitada do vocalista fora do Iron Maiden, o que pode ser comprovado claramente em todas as faixas do novo CD. As músicas, como "Soul Intruders", "Kill Devil Hill", "River of No Return" e a faixa-título, "Tyranny Of Souls", mostram um Bruce Dickinson ainda melhor, cantando com muito vigor e afinação. Roy Z também surpreendeu na guitarra, mais criativo e virtuoso como nunca em seus belíssimos e empolgantes riffs e solos.

Escute todas as faixas do CD. Essa é a melhor coisa que você pode fazer. Depois disso, você entenderá o que é um álbum pesado feito com profissionalismo e muita competência.

BRUCE DICKINSON – *TYRANNY OF SOULS*
Cotação ★★★★½
Preço | R$ 30 (em média)

O OUTRO LADO DA MOEDA

A NOVA FASE DA BANDA DE SHIRLEY MANSON?

Uma das qualidades mais valorizadas no meio musical é a originalidade. A surpresa do surgimento de Garbage foi a força do rock misturado à música eletrônica, que atingiu seu clímax com o segundo disco da banda, Version 2.0, mas que pendeu para o lado da eletrônica no terceiro álbum, Beautiful Garbage.

Em *Bleed Like Me*, a banda, liderada por Shirley Manson, seguiu para o outro lado e é predominantemente rock. As batidas eletrônicas e os efeitos de sintetizador deram espaço a muita guitarra e bateria. O problema é que a personalidade do grupo foi embora com as nuances eletrônicas. Ainda há Garbage no disco, a voz da vocalista continua misteriosamente sexy e sarcástica, e as letras ainda falam sobre sexo, hostilidades e problemas de relacionamento, mas a alma parece ter ido embora. O resultado se aproxima do trabalho de outras bandas, ou seja, perdeu a originalidade.

O novo estilo com certeza dividirá a opinião do público.

GARBAGE – *BLEED LIKE ME*
Cotação ★★☆☆☆
Preço | R$ 35 (em média)

PEDE BIS

PLACEBO TRAZ OITO ANOS DE CARREIRA EM CD

A onda Placebo ainda não acabou no Brasil. A banda, que passou pelo país fazendo oito shows em abril, tem em seu último lançamento apenas duas músicas inéditas. *Once More With Feeling* traz os melhores sons desde o início da carreira, em 1996, até 2004.

Entre as faixas do álbum, dez estão mudadas e dão um ar novo às melodias angustiantes de Brian Molko. As novidades, "I Do" e "Twenty Years", não atingem a pegada punk do início da carreira, mas a primeira mostra um Placebo nada depressivo, que fala de amor.

Os fãs de sons penetrantes, com baterias repetitivas do início ao fim da música e baixos retos, com poucas notas, mas muito bem explorados, podem ficar tranqüilos. A banda mantém a pegada, só que com menos peso. A genialidade de Molko na guitarra é bastante evidente.

O indie está em boas mãos.

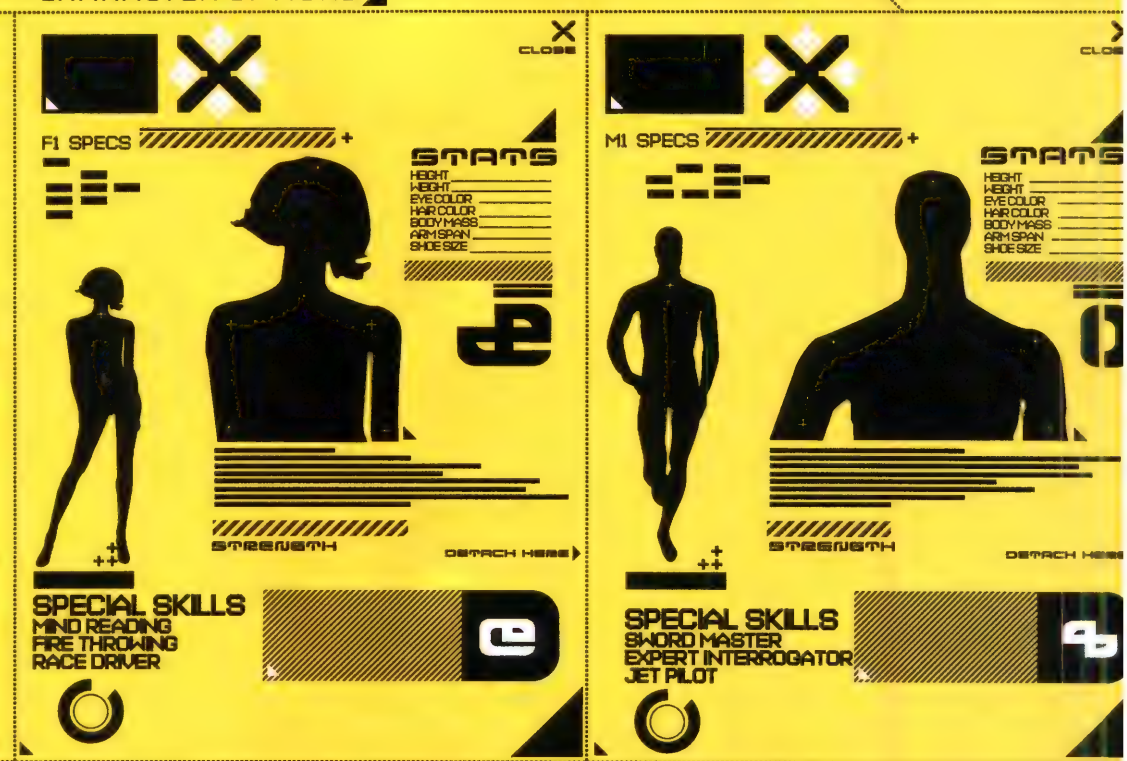
PLACEBO
ONCE MORE WITH FEELING
Cotação ★★★☆☆
Preço | R$ 23,90

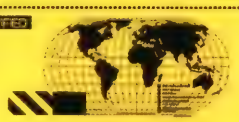
LENDAS

OITO ESPECIALISTAS E UM ALVO: O PERSONAGEM PERFEITO

DETACH HERE

CHARACTER OPTIONS





DETACH HERE

F1
M2

SUCCESS RATE 100%

IMORTAIS

Sonic. Dante. Mega Man. Lara Croft. Nomes que ecoam na cabeça de milhões de jogadores, inestimáveis para as empresas voltadas aos lucros. Um jogo que traz personagens únicos tem mais chances de se tornar um sucesso, e, conforme os custos de produção aumentam, as altas vendagens são mais cruciais. Mas que elementos imortalizam um personagem? Por que os jogadores se identificam com alguns, enquanto outros passam despercebidos?

David Jaffe, o diretor de criação da Sony Santa Monica (de Twisted Metal e God of War), comenta: "Bons personagens representam idéias, conceitos, como a força e a furtividade de Solid Snake ou o estilo durão e malandro de Dante."

Keiji Inafune, o nome por trás das marcas Mega Man e Onimusha, concorda. "A chave é a simplicidade. Quando pensamos nas marcas que ficam na mente das pessoas, pensamos em coisas simples. O exagero na criação de um personagem surte o efeito contrário, dificulta o entendimento". Jaffe complementa: "Bons personagens precisam de uma assinatura, um visual exclusivo, como o sobretudo vermelho de Dante. Acredito que os mais marcantes são aqueles que transmitem uma idéia, que representam conceitos."

"BONS PERSONAGENS REPRESENTAM IDÉIAS"

Hideo Kojima, o criador de Solid Snake e da marca Metal Gear, afirma: "Os jogadores têm de estabelecer elos com os personagens. Na criação de um herói fictício, precisamos levar em conta vários aspectos humanos. São esses traços que criam uma empatia com os jogadores e fazem a fama do personagem."

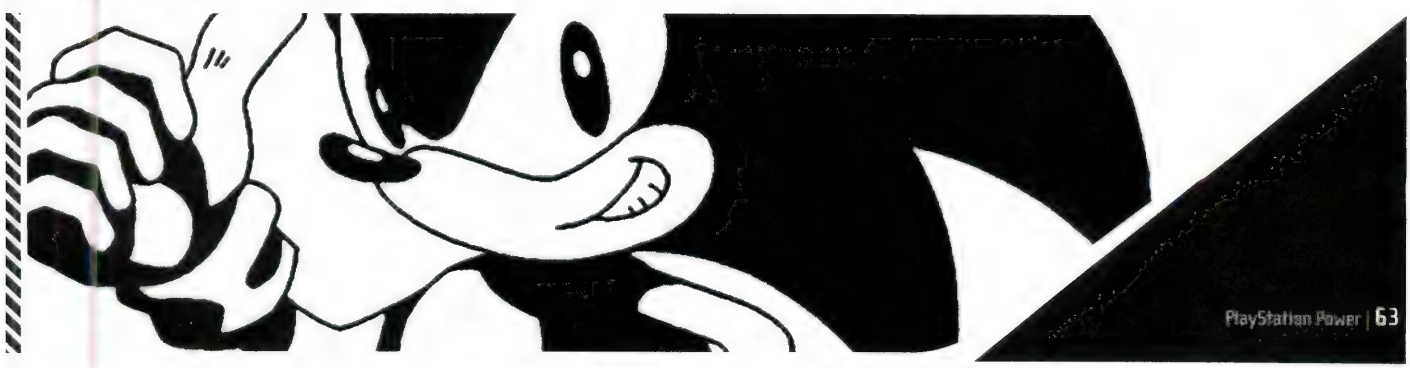
Mas Ted Price, da Insomniac – quem deu origem aos clássicos Spyro e Ratchet & Clank –, diz que o processo não depende somente do personagem em si. "Acho que o jogo é tão importante quanto o personagem. Um ótimo personagem que esteja em um jogo ruim não será tão relembrado quanto um razoável que marque presença em um título extraordinário."

Às vezes, a vontade de criar algo memorável resulta em um desastre, conforme pondera Toby Gard, criador de Lara Croft. "É mais fácil pensarmos sobre as coisas que não fazem de um personagem memorável". Gard continua: "É nesse ponto que a indústria comete os maiores erros e acaba criando figuras que caem no total vazio do esquecimento."

Como, então, foram concebidos os mais renomados personagens de todos os tempos?

Segundo Inafune, alguém tem de tomar as rédeas da liderança. "A idéia básica pode ser criada por um grupo, mas o design final deve cair sobre a responsabilidade de um único indivíduo". Em outros casos, o oposto acontece. "Eu venho à mesa de reuniões com a vibe, com o sentimento que quero transmitir ao público e com a história básica", diz Jaffe. "Então, trabalho com ótimos artistas, que me apresentam inúmeras idéias, até que chegamos ao coração do personagem. Criamos cerca de 100 desenhos de Sweet Tooth, de Twisted Metal: Black, e encaramos mais de 300 protótipos de Kratos, para God of War".

Evan Wells, que lidera a Naughty Dog (Crash Bandicoot e Jak and Daxter), conta sua experiência: "A criação de um personagem demanda um imenso esforço coletivo. Membros das mais variadas equipes da empresa contribuem com suas idéias para agregar valor ao produto final. Sem uma boa história ou habilidades interessantes e boas mecânicas, o personagem será apenas um conglomerado poligonal."



A MALDIÇÃO DAS CONTI

O que passa pela cabeça desses profissionais durante o desenvolvimento de um personagem? Será que se preocupam com o futuro das figuras?

No caso de Gard, tudo se resume ao presente. "Durante a criação de Lara, eu não pensei muito sobre seu futuro. O resultado final foi uma grande surpresa".

Kojima concorda: "Eu não achava que Metal Gear – com exceção do Snake – fosse durar tanto tempo". Já a experiência de Wells é diferente: "Criamos personagens com potencial de mercado. Durante a fabricação da história, nos certificamos de que tudo seja grandioso o bastante para que possa gerar seqüências".

A Insomniac compartilha desse pensamento. "Com Ratchet and Clank, tínhamos em mente a criação de uma dupla de vida útil longa, maior até do que os limites do PS2", comenta Price. "Ficamos apreensivos, mas, quando as vendas começaram a fluir, nos sentimos aliviados e certos de que a marca vingaria".

Mas Jaffe discorda desse ponto de vista. "Esperamos que os personagens sejam bem-sucedidos, mas não enfocamos coisas que fogem ao jogo". Ele continua: "Jogos feitos com base no mercado não têm alma. São decisões corporativas, e não artísticas, e acho que o público sente isso".

Hideki Kamiya, que trabalhou com Tsuyoshi Tanaka na criação de Dante, acredita que essa visão orientada ao futuro pode ser desastrosa. "Jamais ficamos à frente das coisas e também não enfocamos as seqüências."

Mas será que a prática da recorrência tem sido uma fonte fácil de dinheiro? Jaffe acha que sim. "As seqüências devem incrementar o game original. Em outros casos – criativamente falando – sou contra elas. Mesmo que sejam potes de ouro, elas fedem."

Mas Price acredita que a releitura de personagens pode resultar em um jogo melhorado. "Os personagens preestabelecidos dão oportunidade aos desenvolvedores de explorarem aspectos mais inovadores." E completa: "As empresas não podem assumir os riscos que circundam um personagem novo. Já um personagem conhecido concede mais liberdade de criação aos designers."

Gard complementa: "A competitividade desenfreada dificulta muito o lançamento de algo novo. É muito mais fácil mudar a direção de uma marca existente".

Mesmo que a indústria invista pesadamente nas seqüências, elas jamais serão obras únicas. "Isso é uma prática comum em todas as formas de divertimento. É natural que as pessoas queiram repetir as experiências com personagens marcantes", comenta Wells.

Mas, no fim das contas, a palavra final sempre vem das empresas. "Apesar das reclamações sobre a falta de originalidade, os jogadores gravitam ao redor de personagens e títulos que lhes são familiares", aponta Price. "Existe uma demanda enorme para seqüências, portanto é natural que se preencha esse nicho antes de partir para novos projetos."

"JOGOS FEITOS COM BASE NO MERCADO NÃO TÊM ALMA"

Dada essa inevitabilidade, como os designers preservam a integridade dos protagonistas perante a crítica? "Acredito na longevidade dos personagens", diz Jaffe. "Mas eles precisam de uma nova roupagem, tanto do ponto de vista de jogabilidade quanto de história. Essa mutação deve ter raízes criativas, e não somente financeiras".

"Acho que o conceito de Lara Croft é muito interessante", continua.

SUPER-HERÓIS

Alguns dos maiores nomes da indústria falam sobre os personagens que gostariam de ver novamente.

Toby Gard: "Ben, de Full Throttle."
Keiji Inafune: "Super Joe. Se você se lembrar dele, ganha um doce."
David Jaffe: "Gostaria de ver o garoto de ICO. Ele era bem legal."
Hideo Kojima: "Decoy Octopus, de MGS1."
Ted Price: "Death, de Conker's Bad Fur Day. Sim, eu sei que há uma versão para Xbox, mas essa nem conta."
Evan Wells: "Gostei muito de ICO e queria ver os personagens de novo."
Hirozaku Yasuhara: "Se tiver de escolher, vou de Klayman, em Neverhood."

NUAÇÕES

"Mas eles precisam refazer as mecânicas do jogo e atualizar a personagem. Muitos fãs da Nintendo não se interessam mais pelo Mario, independentemente do brilho do personagem. Nem mesmo os melhores protagonistas estão livres do desaparecimento".

"Os Simpsons está na estrada há muito tempo", exemplifica Gard. "A chave é descobrir coisas novas e interessantes".

Hirozaku Yasuhara, um dos criadores do Sonic e agora responsável pelos jogos Jak, também busca referências fora da indústria dos games. "Vejamos os personagens da Disney. Suas pequenas modificações ao longo do tempo são um tutorial de sucesso". E avisa: "A ausência de inovações em um protagonista comprometem seu sucesso a longo prazo".

Há casos em que uma empresa atropela as expectativas do desenvolvedor. Yasuhara diz: "A redução do tempo na criação de uma seqüência resulta na queda da qualidade". Gard adiciona: "Devido ao dilúvio de seqüências anuais, o público fica saturado, e as novas idéias são desintegradas".

A troca dos estúdios também complica os personagens. Price fala com conhecimento de causa: ele viu isso acontecer com Spyro, que acabou vendido à Vivendi Universal. "A marca pode acabar nas mãos de profissionais que não têm o mesmo amor pelo personagem, e isso é péssimo".

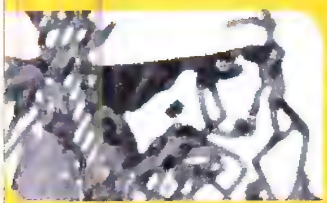
"É nessas mudanças que surge a ganância financeira", comenta Wells. "Um novo desenvolvedor pode perder a noção. Contudo, se um bom tempo se passar e o personagem for apresentado sob uma nova luz, tudo muda. PoP: The Sands of Time é um bom exemplo disso".

Conforme diz Inafune: "Todos os personagens tem um propósito, até os mais irritantes". Wells concorda: "Eu acredito em segundas chances. Quando um personagem é derrotado, logo torço para que alguém o salve no futuro".

SUPERPODERES

Alguns personagens são mais atemporais do que outros. Veja o que disseram os participantes sobre quais eram os detentores das carreiras mais duradouras.

Toby Gard: "Link. Ele está na estrada há um bom tempo, e não vejo a hora de sua próxima aparição."
Keiji Inafune: "Link, da série Zelda."
David Jaffe: "Solid Snake está na ativa desde os anos 80 e ainda funciona bem, talvez devido à tecnologia que altera os ambientes da série."
Ted Price: "Link, pois a Nintendo fez um ótimo trabalho em manter a série Zelda, uma das mais duradouras."
Evan Wells: "A Konami se deu muito bem com a série Metal Gear e com seu protagonista, Snake."
Hirozaku Yasuhara: "Devo dizer que é Link, em The Legend of Zelda."



PERFIL: SOLID SNAKE

Um dos personagens mais duradouros do universo virtual, Snake apareceu pela primeira vez em Metal Gear, lançado em 1987 para NES e MSX. Desde então ele participou de 11 jogos, que se passavam entre 1964 (Metal Gear Solid 3) e 2016 (Metal Gear Acid).

JOGOS ONLINE PARA TODOS

O Network Adapter do PS2 tornou possível o sonho de enfrentar jogadores do mundo todo. A cada mês, o console recebe mais títulos com suporte à Rede para agradar jogadores com os mais variados gostos. Confira o que há de melhor neste mês e o que você não pode perder daqui para a frente.

GLOSSÁRIO DA REDE

Ping | É o tempo de resposta de sua conexão à de outro jogador. Quanto menor o ping, maior a velocidade da conexão.

Lag | É o nome que se dá ao atraso entre a comunicação dos jogadores. Caso um jogador tenha uma conexão ruim, o lag interferirá na velocidade do jogo para todos os outros na partida.

Headset | Acessório usado para comunicação de voz entre os jogadores durante os jogos.

MMO | Sigla para Massive Multiplayer Online, ou seja, jogos online com suporte para um número gigantesco de jogadores, como Everquest.

ISP | Internet Service Protocol, seu servidor de conexão à Internet.

DÚVIDAS ONLINE

Olá, galera. Só tenho elogios a fazer. Recorro à sabedoria da Redação e pergunto:

1. Como funciona o modem do PS2?
2. No HD do console, é possível armazenar jogos? Preciso ter o modem? Para quê?

Bruno Vitório | Por e-mail

Com o modem você pode jogar online, jogar em rede e ligar o HD no PS2. É possível armazenar games com o programa HD Loader. Se você tiver um HD oficial da Sony, poderá armazenar 10 GB, e um HD de PC pode ter até 180 GB. Haja jogo!

Tem alguma dúvida, crítica ou sugestão quanto ao universo online? Escreva para nós!
Por carta: Rua Haddock Lobo, 347 – 12º andar – CEP: 01414-001 São Paulo/SP | **Por e-mail:** pspower@digerati.com.br

PREVIEWS

TOP SPIN

Já faz mais de um ano que a versão para Xbox foi lançada, mas ainda assim vale a pena jogar Top Spin no PS2. O game promete trazer, além da excelente jogabilidade, opções exclusivas para o console.

A maior novidade é do suporte ao EyeToy, que possibilitará tirar uma foto de seu rosto para personalizar o jogador, além de servir para a videoconferência no lobby da rede online. Por falar em online, o game trará, além das várias opções de partidas pela Rede, torneios sancionados pela produtora com um ranking dos melhores jogadores. Uma excelente pedida para os fãs do esporte.

Produção | Power & Magic Distribuição | 2K Games
Gênero | Esporte Lançamento | 10/2005

MOTOGP 4

Com exclusividade no PS2, a nova edição de MotoGP oferecerá, além de uma simulação realista, uma série de atributos que o farão um título no mínimo interessante. Os corredores, as motos e as pistas serão licenciados, assim como as três classes de corridas da temporada de 2004.

O game trará, também, um modo de treino para capacitar os jogadores, que se aventurarão pelos torneios tanto offline como nas partidas pela Rede. Online, até oito pessoas poderão disputar as partidas simultaneamente.

Definitivamente, todos queimarão asfalto.

Produção | Namco Distribuição | Namco Gênero | Corrida Lançamento | 09/2005

LANÇAMENTO ONLINE DO MÊS

AREA 51

MODOS DE JOGO	★★★★
COMUNICAÇÃO	★★★★
SERVIDORES	★★★★
DIVERSÃO	★★★★½
NOTA	★★★★½

ALGUMA DO BOM Os vários modos de jogo e a diversão nostálgica das partidas são o grande diferencial do game

ALGUMA DO RUIM Fica visível que, em pouco tempo, o game cairá no esquecimento dos jogadores devido à sua estrutura simples

Atualmente, nenhum dono de PS2 pode reclamar que o console não possui bons jogos em primeira pessoa. TimeSplitters, Project: Snowblind e Cold Winter entram na lista dos grandes títulos do gênero no console, e Area 51 a completa de forma extraordinária. Afinal, quem não se interessa por criaturas alienígenas e pelas conspirações que acontecem na base mais misteriosa do planeta?

Mesmo com um visual extraordinário, digno de um dos melhores gráficos do PS2, o que atrai no game são seus modos de jogo. Online, há os populares Deathmatch, Team Deathmatch e Capture the Flag, além do novo Capture and Hold (conhecido entre os jogadores de Battlefield) e do exclusivo Infection, no qual o computador aleatoriamente escolhe um dos jogadores para ser o infectado, e este deve tentar transmitir o vírus para os outros que estiverem na partida.

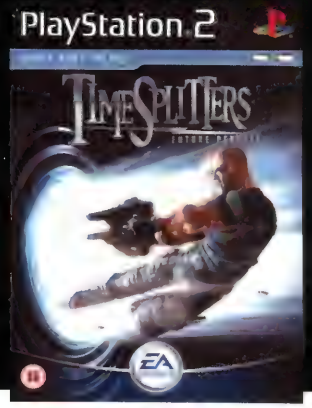
Toda jogatina online possui suporte para até 16 jogadores simultâneos, e eles podem usufruir de um vasto arsenal de armas (humanas ou alienígenas) e se aproveitar das estratégias conferidas pelos cenários repletos de desafios. Matar ETs nunca foi tão divertido.

PRODUÇÃO Inevitable Ent. **DISTRIBUIÇÃO** Midwav **GÊNERO** FPS **JOGADORES ONLINE** 16 **SITE** *www.area51-game.com*

TOP 10

GAMES ONLINE MAIS JOGADOS EM MAIO

1º TimeSplitters: Future Perfect
2º Project: Snowblind
3º SOCOM 2
4º Resident Evil Outbreak 2
5º Midnight Club 3: DUB Edition
6º Killzone
7º Champions: Return to Arms
8º Final Fantasy XI
9º Splinter Cell: Chaos Theory
10º Monster Hunter



SUGESTÃO ONLINE DO MÊS

RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2

Você pode estar se perguntando por que na edição passada uma nota baixa foi dada para RE Outbreak 2 e agora o game é recomendado para ser jogado online. A resposta é simples: quem joga online no PS2 e tem certa predileção pela série Resident Evil não pode deixar de conferi-lo.

Existe uma série de fatores que contribui para que ele se torne frustrante rapidamente, como a falta de comunicação pelo Headset ou as míseras cinco fases que oferece. Mesmo assim, se você levar em conta que matar zumbis e realizar todas missões em um grupo com até quatro jogadores simultâneos é divertido, o game cativa por sua essência.

Quando se entende que a falta de comunicação e a jogabilidade complicada é que são o aperitivo principal para tornar a dificuldade muito mais desafiadora, resta a certeza de que esses fatores são, de fato, o toque final para agradar a maioria dos jogadores. Por isso, esqueça o lado negativo do game e tente aproveitar o desafio de matar zumbis com o espírito "um por todos e todos por um".

MODOS DE JOGO	★★★½★
COMUNICAÇÃO	★★★★★
SERVIDORES	★★★½★
DIVERSÃO	★★★★★
NOTA	★★★½★

PRODUÇÃO Capcom **DISTRIBUIÇÃO** Capcom **GÊNERO** Ação **JOGADORES ONLINE** 4 **SITE** *www.capcom.com/residentevil*

Trapaças para os maiores títulos do videogame mais vendido da história

PS2

BMX XXX

No menu de Cheats, escreva:
Aumentar velocidade: Z AxIS.
Habilitar Amish Boy: ELECTRICITYBAD.
Habilitar Amish Boy: I LOVE WOOD.
Habilitar fase (Las Vegas): SHOWMETHEMONEY.
Habilitar fase (Launch Pad 69): SHOWMETHEMONKEY.
Habilitar fase (Rampage Skatepark): IOWARULES.
Habilitar fase (Roots): UNDERGROUND.
Habilitar fase (Sheep Hills): BAABAA.
Habilitar fase (Syracuse): BOYBANDSSUCK.
Habilitar fase (The Dam): THATDAMLEVEL.

Habilitar filme (Bonus Movie 1): THISISBMxx.
Habilitar filme (Bonus Movie 2): KEEPITDIRTY.
Habilitar filme (Dam 1): BOING.
Habilitar filme (Dam 2): THONG.
Habilitar filme (Final Movie): DDUULRRLDRSQUARE.
Habilitar filme (Las Vegas 1): HIGHBEAMS.
Habilitar filme (Las Vegas 2): TASSLE.
Habilitar filme (Launch Pad 69 1): IFLINGPOO.
Habilitar filme (Launch Pad 69 2): PEACH.
Habilitar filme (Rampage Skatepark 2): BURLESQUE.
Habilitar filme (Sheep Hills): 69.
Habilitar filme (Sheep): ONEDOLLAR.
Habilitar filme (Syracuse 1): FUZZYKITTY.
Habilitar filme (Syracuse 2): MICHAELHUNT.
Habilitar filme (The Bronx, NYC 1): LAPDANCE.
Habilitar filme (The Bronx, NYC 2): STRIPTEASE.
Habilitar filme (The Bronx, NYC 3): FREESAMPLE.
Habilitar filme (UGP Roots Jam 2): BOOTYCALL.
Habilitar modo (Ghost Control): GHOSTCONTROL.
Habilitar modo (Green Skin): MAKEMEANGRY.
Habilitar modo (Happy Bunny): FLUFFYBUNNY.
Habilitar modo (Night Vision): 3RD SOG.
Habilitar modo (Super Crash): HEAVYPETTING.
Habilitar modo (Visible Gap): PARABOLIC.
Habilitar veículos (Amish Boy): AMISHBOY1699.
Habilitar veículos (Hellkitty): HELLKITTY487.
Habilitar veículos (Itchi): ITCHI594.
Habilitar veículos (Joyride): JOYRIDE18.
Habilitar veículos (Karma): KARMA311.
Habilitar veículos (La'tey): LATEY411.
Habilitar veículos (Manuel): MANUEL415.
Habilitar veículos (Mika): MIKA362436.
Habilitar veículos (Nutter): NUTTER290.
Habilitar veículos (Rave): RAVE10.
Habilitar veículos (Skeeter): SKEETER666.
Habilitar veículos (Tripledub) TRIPLEDUB922.
Habilitar veículos (Twan): TWAN18.
Selecionar fases: MASS HYSTERIA.
Selecionar fases: XXX RATED CHEAT.
Todos os filmes: CHAMPAGNE ROOM.
Todos os veículos: 65 SWEET RIDES.

EYETOY: GROOVE

MÚSICAS SECRETAS

Jogue nas 20 músicas para habilitar cinco faixas adicionais: "Gotta Get Through This" (Daniel Bedingfield), "Keep On Moving" (Five), "Aserjeré" (Las Ketchup), Rubberneckin (Elvis Presley) e Addicted To Bass (Puretone).
Dificuldade Master:
Selecione qualquer música e consiga ranking A para habilitar a dificuldade master da música selecionada.

JOGOS HOME-MADE

Battle Of The Gods: jogue as músicas "Praise you", "Rubberneckin" e "Addicted to Bass" na dificuldade Hard. É necessário já ter habilitado as músicas secretas.
Dance Like Hell: jogue as músicas "Addicted To Bass" no modo Master.
Danceathon: jogue todas as 25 músicas em seguida em qualquer modo.
Drybone: selecione o modo Calorie e consiga queimar 10, 15 ou mais de 20 calorias.
Goldie Oldie: jogue as músicas "Dance To The Music", "Jungle Boogie", "YMCA", "We Are Family" e "Let's Groove".
New Years Groove: jogue as músicas "Jumpin", "Hooray, Hooray", "Hustler Groove" e "Rubberneckin".
Pain In The Neck: jogue a música "Praise You" na dificuldade master.

ALIEN HOMINID

MINIGAME SUPER SOVIET MISSILE MASTER

Complete a fase 1-5.

CHAPÉU DE GALINHA

Destrua o prédio de Benemoth na fase 1-4.

CHAPÉUS SECRETOS

No menu de opções, entre com os seguintes códigos no lugar do nome e selecione Submit.
Chapéu 01: TomFulp
Chapéu 04: Cletus
Chapéu 05: April
Chapéu 07: Superfly
Chapéu 08: Goodman
Chapéu 11: Grrl
Chapéu 12: Abe
Chapéu 13: Princess or Betty
Chapéu 14: Dandy

DRAGON BALL Z: BUDOKAI 3

HABILITAR PERSONAGENS

Android 16
Jogando com Kuririn pela segunda vez no modo Dragon Universe, encontre o Android 16 nas planícies das Ilhas do Sul e leve-o até Bulma, em West City.

Android 17
Vença-o no modo Dragon Universe com Piccolo.

Android 18
Complete o modo Dragon Universe com Kuririn.

Bardak
Ao iniciar o modo Dragon Universe, vá até o Spacepod de Raditz e examine os três pontos de exclamação ("???").

Brolly
Complete o modo Dragon Universe duas vezes e comece um novo jogo. Vença-o para torná-lo disponível na tela de seleção de personagens.

Captain Gyniu
Vença-o no modo Dragon Universe com Goku.

Cell
Vença-o no modo Dragon Universe com Teen Gohan.

Cell Jr.
Vença-o na Dragon Arena quando for interrompido por ele. Certifique-se de ter level maior que 20 e menor que 40.

Cooler
Depois que você derrotar Freeza, o SSJ Vegeta aparecerá no mesmo local onde estava a nave de Freeza e as da Tropa Gyniu. Vença-o e, depois de conversar com Vegeta, vá até o ponto vermelho no mapa para enfrentar Cooler.

Dabura
Vença-o no modo Dragon Universe com Gohan.

Dr. Gero
Vença-o no modo Dragon Universe com Yamcha.

Majin Buu
Complete o modo Dragon Universe com Goku.

Freeza
Vença-o no modo Dragon Universe com Goku.

Gogeta (Goku)
Depois de vencer Brolly no modo Dragon Universe, desafie e vença Gotenks no modo The World Tournament Arena.

Gogeta SSJ4 (Vegeta)
Selecione o Vegeta e, em vez de lutar com o Kid Buu, encontre-se com Goku. Vença-o para receber a Fusion.

Gohan
Vença-o no modo Dragon Universe com Teen Gohan.

Goku (SSJ4)
Vença kid Buu com uma Super Spirit Bomb e siga em frente no modo Dragon Universe. Na saga de Majin Boo, em vez de ir até Brolly, vá para as ilhas ao sul e procure o ponto "???".

Goten
Vença-o no modo Dragon Universe com Gohan.

Gotenks
Compre-o no Skill Shop.

Great Saiyaman
Vença-o no modo Dragon Universe com Teen Gohan.

Mr.Satan
Está com Piccolo, no deserto perto do Baba's Place, na saga de Majin Boo. Encontre Videl na Central City depois da conversa.

Kid Buu
Vença-o no modo Dragon Universe com Goku.

Kid Goku
Complete o modo Dragon Universe duas vezes com Goku e comece um novo jogo. Antes de encarar o Nappa, examine a água perto da casa do Avô do Goku. Alternativa: complete o modo Dragon Universe com Brolly.

Kid Trunks
Vença Majin Buu no Dragon Universe com Vegeta.

Super Buu
Vença-o no modo Dragon Universe com Goku.

Omega Shenron
Depois de ser convidado para lutar com Gotenks no The World Tournament, visite Bulma na West City. Derrote Gotenks para que Omega Shenron apareça.

Recoom
Vença-o no modo Dragon Universe com Goku.

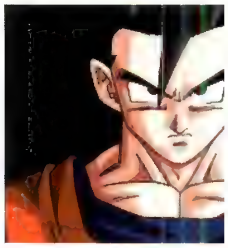
Saibaman
Vença Nappa no modo Dragon Arena e, quando Saibaman interromper a luta, vença-o. Certifique-se de ter level maior que 10 e menor que 20.

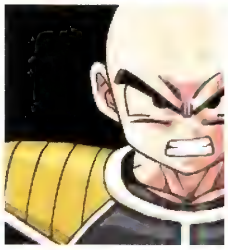
Supreme Kai/Kaioshin:
Encontre-o nas Planícies ao norte do mapa, perto da cadeia de rochas, antes da última luta de Gohan no modo Dragon Universe.

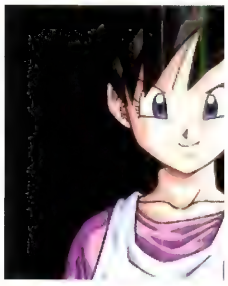
Teen Gohan
Complete o modo Dragon Universe com Kid Gohan.

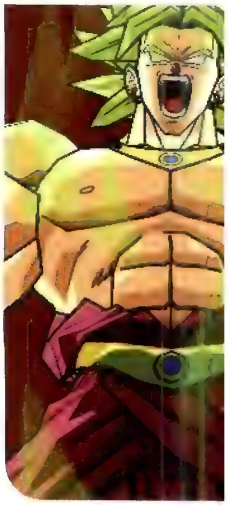
Trunks
Complete o modo Dragon Universe com Vegeta.

Uub
Vença Kid Buu com Goku usan-









do a Super Spirit Bomb.

Vegeta
Vença-o no modo Dragon Universe com Goku.

Vegeta SSJ4
Compre-o no Skill Shop. Você precisa ter o Black Membership Card. Alternativa: procure por Bulma na Central City após a luta com Brolly.

Vegitto (Goku)
Vença Super Buu em sua luta contra Vegitto.

Vegitto (Vegeta)
Vença Super Buu em sua luta contra Vegitto.

Videl
Siga até as planícies do sul e encontre-o perto da casa do Avô de Goku.

HABILITAR MODOS

Modo Dragon Arena
Complete o modo Dragon Universe com os 11 personagens. São eles:
1 - Goku
2 - Kid Gohan
3 - Teen Gohan
4 - Gohan
5 - Vegeta
6 - Piccolo
7 - Kuririn
8 - Tenchinhan
9 - Yancha
10 - Uub
11 - Brolly

Cell Games Tournament
Use qualquer personagem com level maior que 20 e menor que 30 e vença diversas lutas até que Cell apareça.

ITENS, FILMES E CÁPSULAS

Black Membership Card
Complete o jogo pelo menos três vezes. Adquira o Silver e o Gold Membership Cards para disponibilizá-lo no Skill Shop.

Gotenks
Pode ser encontrada no Skill Shop, depois de adquirir o Black Membership Card. Há uma cápsula para Goten e outra para Kid Trunks. Cada uma custa 10.000.

Freeza Space Ship
Disponível no Skill Shop após adquirir o Black Membership Card por 10.000.

Cooler Space Ship
Disponível no Skill Shop após adquirir o Black Membership Card por 10.000.

Movie 00
Disponível no Skill Shop após adquirir todos os Ultimate Moves de todos os personagens.

Movie 01
Compre no Skill Shop depois de adquirir o Movie 00.

Breakthrough
Compre-as por 75.000 cada no Skill Shop.

FULLMETAL ALCHEMIST: DREAM CARNIVAL

FASE SECRETA 01:
Habilite a estátua Armstrong's Statue (requer ranking A ou maior no modo arcade) e transmute-a.

FASE SECRETA 02:
Complete a fase secreta 1 e habilite a estátua Cow Statue (requer ranking A ou maior no modo arcade) e transmute-a.

Dificuldade 4 para o modo Arcade:
Complete as fases 1, 2 e 3 no modo Arcade e transmute as peças Knight Piece + Queen Piece (requer ranking A ou maior no modo arcade).

Habilitar Bradley:
Habilite Eyepatch (requer ranking A ou maior no modo arcade) e transmute-a.

CAPCOM FIGHTING EVOLUTION

Habilitar Pyron
Derrote-o no modo arcade.

Lutar contra Ingrid
Vença todos os primeiros rounds e finalize com perfect.

Lutar contra Shin Akuma
Complete o jogo uma vez com cada um dos personagens, exceto Pyron. Shin Akuma aparecerá depois da derrota dele. Alternativa: Complete o jogo no modo Arcade em qualquer dificuldade vencendo todos os rounds, inclusive na luta contra Pyron, e finalize as lutas sempre com perfect.

Habilitar Shin Akuma
Derrote-o no modo Arcade.

Temas clássicos
Complete o jogo com um personagem para habilitar novos sons e tema clássico.

Selecionar personagens
Entre uma luta e outra, segure dois chutes. Quando a luta começar, você estará com o segundo personagem escolhido.

Selecionar pose da vitória
Aperte um dos chutes ou um dos socos depois de vencer um round para escolher a pose da vitória.

TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

BANCANDO O TODO-PODEROSO

Por OPM

Com a transição de TimeSplitters ao mundo online, surgiu uma onda incontrolável de cenários criados por designers amadores, a maioria deles jogadores. Mas, infelizmente, a grande parte desses mapas é lixo. Isso porque é preciso certo grau de conhecimento para fazer um bom cenário. Confira dicas com o pessoal da Free Radical, os desenvolvedores do título, para criar mapas mais interessantes, amigáveis e divertidos.

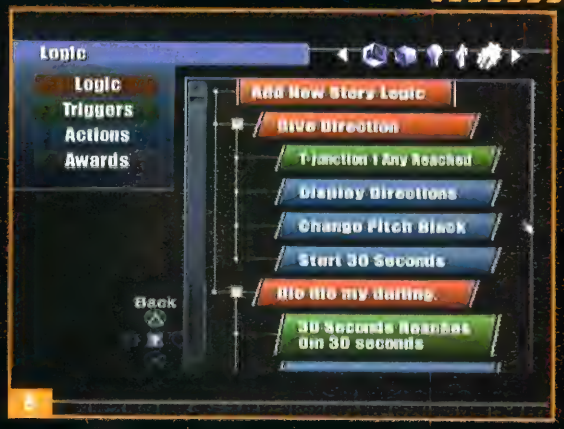
1. Não seja muito ambicioso. Layouts muito grandes são bonitos no programa de edição, mas terminam por comprometer a jogabilidade e confundir os jogadores.

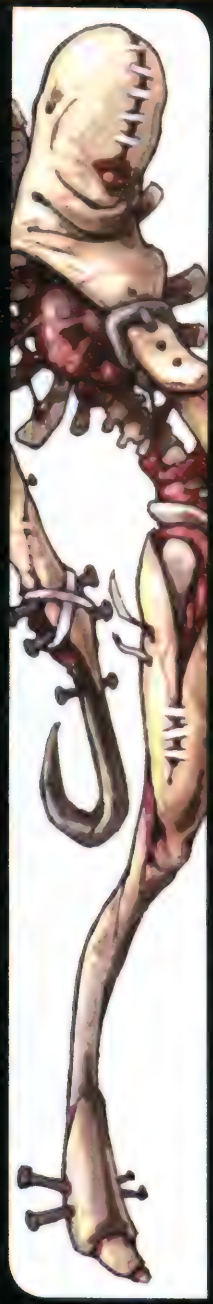
2. Experimente combinações inusitadas de paredes e blocos para ter espaços verticais mais interessantes.

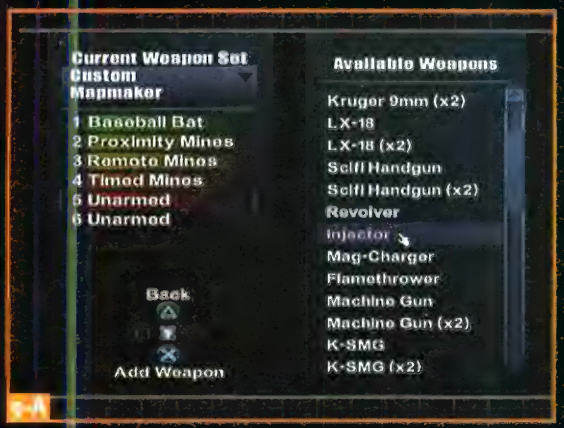
3. Lembre-se de jogar bastante em um mapa enquanto o cria. Dessa forma será mais fácil a detecção de problemas, sem contar que a geração de boas idéias é mais fluida.

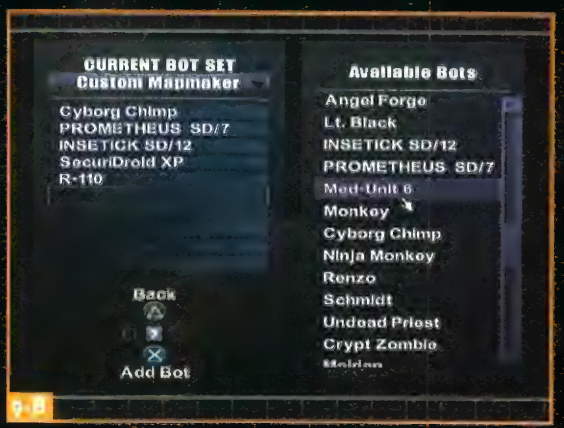
4. Sempre salve seu progresso em diferentes arquivos e nomes, pois assim terá a opção de retornar a um estágio anterior para dar continuidade ao trabalho.

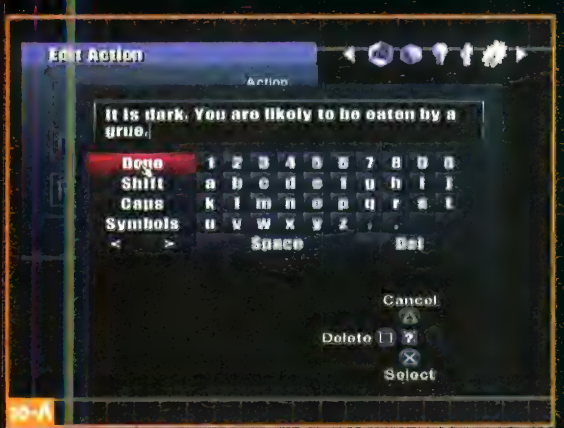
5. Se estiver fazendo um mapa simétrico para uso nos modos Deathmatch ou Capture-the-bag, use detalhes que ajudem na navegação dos jogadores. Utilize cores diferentes ou revestimentos variados para indicar as áreas de maior interesse.

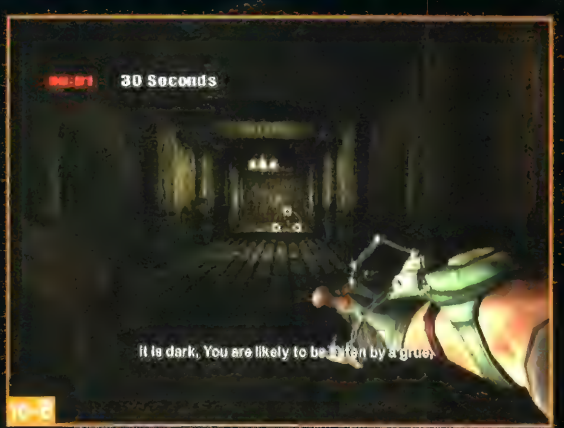












6. Teste a lógica nos casos mais simples antes de combinar elementos mais complicados.

7. É uma boa idéia experimentar diferentes posições com os objetos e itens do cenário. Se colocá-los em blocos txt, você poderá movê-los pelo mapa e definir onde ficarão permanentemente.

8. Conforme você sentir que a sua idéia está funcionando, invista algum tempo na nomenclatura das localidades e afins. Isso facilitará o entendimento do mapa e o ajudará nos casos em que tiver de revisar ou refinar seu cenário.

9. Use os personagens e as armas-padrões, pois a mudança deles pode comprometer seriamente a dificuldade ou a jogabilidade do mapa.

10. Lembre-se de que, quando um jogador entrar em um novo mapa, ele precisa entender qual será seu objetivo. Use descrições, tutoriais e mensagens na tela para indicar a direção correta aos novatos.

11. Tenha em mente que você será o melhor jogador dentro de seu cenário devido aos exaustivos testes e tudo mais. Portanto não dificulte demais as coisas para os colegas jogadores. É sempre mais complicado fazer algo divertido do que algo excessivamente apelão.

GT4: A LÓGIC

Por OPM

PARADA OBRIGATÓRIA PARA ENVENENAR A CARANGA

A DO TUNING

INTAKE & EXHAUST

VISÃO GERAL DA PERFORMANCE

Vale cada centavo. É um dos primeiros upgrades que você deve fazer. Mesmo o kit básico já melhora seu torque e sua top speed. Conforme o avanço, as melhorias ficam mais caras e menos eficazes. Custa muito fazer pequenas modificações.

SPORTS INTAKE & EXHAUST

Preço: 1.600 Cr.

Uma das melhores barganhas do game. Você ganhará algo em torno de 3% a 5% de horsepower.

SEMI-RACING INTAKE & EXHAUST

Preço: 2.900 Cr.

Um kit que melhora de 7% a 10% seu horsepower. Por mais 1.900 Cr., você pode adquirir o kit completo.

RACING INTAKE & EXHAUST

Preço: 4.800 Cr.

Um sistema de EXHAUST & INTAKE que aumenta em 10% a 15% seu horsepower. Vale o que custa. Com este kit você certamente perceberá os ganhos nas corridas.

BRAKES

VISÃO GERAL DA PERFORMANCE

Melhorias nos freios são deixadas em segundo plano, mas podem fazer uma notável diferença nas corridas. Para quem dirige como na vida real, os freios de corrida são essenciais. Já o controlador de freios é ideal para controlar as derrapagens, porém logicamente tanto dinheiro pode ser usado em outros detalhes do carro. Não chegue perto do brake controller enquanto não conseguir um veículo que faça valer a pena.

BRAKE CONTROLLER

Cost: 10.600 Cr.

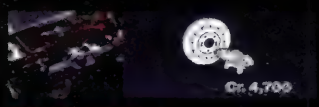
Controla o balanço dos freios e é fundamental para o balanceamento do carro.

Valores baixos gerais
Aumentam a estabilidade, mas diminuem o poder de frenagem.

Valores altos gerais
Aumentam o poder de frenagem, mas diminuem a estabilidade.

Valores baixos na frente e altos atrás
Melhora a OVERSTEER na frenagem.

Valores altos na frente e baixos atrás
Melhora a UNDERSTEER na frenagem.



RACING BRAKES

Cost: 4.700 Cr.

Quando testado a 100 mph, percebe-se uma redução na distância de frenagem da ordem de 15% a 20%. Essa melhoria é bastante simples.

DRIVETRAIN

VISÃO GERAL DA PERFORMANCE

O câmbio manual é uma faca de dois gumes. Se você não souber como usá-lo bem, prefira deixá-lo de lado nas corridas em seu stock car. Já um câmbio variável permite que você aprimore sua performance final, o que faz toda a diferença em uma corrida. Os LSDs funcionam bem para ajustes refinados, mas são caros e trazem poucos ganhos nas corri-

CLOSE GEARING

Preço: 5.600 Cr.

Uma melhoria consistente e de bom preço. Traz aumento da aceleração e de sua top speed.

SUPERCLOSE

Preço: 5.700 Cr.

Lembre-se que valores mais elevados para seu câmbio resultam em mais derrapagens.

VARIABLE GEARING

Preço: 10.200 Cr.

Esse câmbio provará ser um ótimo aliado se você souber manter os valores gerais próximos.

LARGE SINGLE CLUTCH

Preço: 1.600 Cr.

Apenas compre essa modificação depois de começar a mexer no motor do carro.

TWIN CLUTCH

Preço: 2.600 Cr.

Essa melhoria é adequada para os momentos em que seu motor estiver em níveis intermediários de potência.

TRIPLE CLUTCH

Preço: 4.600 Cr.

Este modelo serve para aplicações NA extremamente turbinadas, nas quais altos valores de potência estão presentes.

SPORTS FLYWHEEL

Preço: 430 Cr.

Permite que você ganhe RPMs. É uma ótima compra.

SEMI-RACING FLYWHEEL

Preço: 550 Cr.

Mais leve do que os modelos esportes. Funciona melhor em carros com menos potência.

RACING FLYWHEEL

Preço: 1.000 Cr.

A mais forte e mais leve de todas as FLYWHEELS. É um modelo para carros realmente hardcore.

1-WAY LSD

Preço: 4.250 Cr.

Ajusta o deslizamento da aceleração. Boa melhoria, ainda que cara.

1.5-WAY LSD

Preço: 4.250 Cr.

Ajusta o deslizamento da aceleração e da desaceleração.

2-WAY LSD

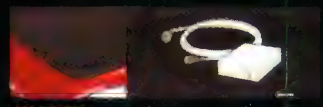
Preço: 4.250 Cr.

Este LSD controla tanto o deslizamento da aceleração quanto da total desaceleração.

VARIABLE LSD

Preço: 6.300 Cr.

O melhor ajuste desse gênero. O modelo variável tem o melhor valor geral do mercado de LSDs.



AYC LSD

Preço: 6,300 Cr.

É especialmente útil em carros de rally.

CARBON DRIVESHAFT

Preço: 2,700 Cr.

Não traz diferenças notáveis às corridas.

ENGINE

VISÃO GERAL DA PERFORMANCE

Sem dúvidas é a melhoria mais dispendiosa do veículo, mas é a que traz melhores resultados, sobretudo nos níveis iniciais. O nitrous é um novo recurso de Gran Turismo e foi implementado a um preço acessível.

NA STAGE 1

Preço: 4.900 Cr.

Ótima relação custo-benefício: aumenta em 35 a 50 cavalos a potência do motor do carro.

NA STAGE 2

Preço: 12.500 Cr.

Custa o dobro do estágio 1, mas confere 15% a 20% a mais de poder. Opte por pular o estágio 1 e venha direto a este.

NA STAGE 3

Preço: 75.000 Cr.

Equivale ao estágio 4 do kit turbo para carros NA. É muito caro, mas traz enormes ganhos.

PORT AND POLISH

Preço: 5.500 Cr.

PORT AND POLISH nos cabeçotes dos cilindros sempre traz ganhos de potência. Devido ao alto custo, deixe a melhoria para os carros que pretende manter.

ENGINE BALANCING

Preço: 12.000 Cr.

O jeito mais ineficaz de se ganhar horsepower. Somente compre isso se não tiver onde mais gastar seu dinheiro.

DISPLACEMENT UP

Preço: 8.500 Cr.

Esta opção não está disponível para carros com cilindros maximizados, ou seja, para a maioria. Nos outros casos, é uma modificação razoável.

RACING CHIP

Preço: 1.500 Cr.

Um upgrade extremamente valioso, que ajusta as explosões do motor e os tempos de curvatura, o que aumenta seus SHIFT POINTS e melhora o horsepower.

NITROUS

Preço: 5.000 Cr.

Se planeja encarar várias corridas rápidas, esta é a forma mais eficaz de ganhar tempo nas pistas curtas.

O QUE É N2O?

O óxido nitroso – ou nitrous, segundo GTa – é usado para aumentar a potência do carro com o simples apertar de um botão. Esse composto químico opera milagres quando aquecido a mais de 300° C (ponto no qual o oxigênio e nitrogênio são quebrados e o motor queima mais combustível). Como o oxigênio é adicionado à câmara de combustão de um motor, ele é vaporizado e fornece efeitos secundários consideráveis à performance do veículo: resfria o ar de entrada. Ao reduzir a temperatura do ar de entrada, a densidade do ar que entra é aumentada, fornecendo ainda mais oxigênio aos cilindros e permitindo que mais combustível seja utilizado. O acionamento desse recurso depende de como você aperta o botão, o que determina o grau de alteração da performance do veículo.

TURBO

VISÃO GERAL DA PERFORMANCE

Compre apenas o turbo adequado ao poder geral do seu carro ou terá problemas no uso do recurso. Com isso, você verá melhorias em sua potência a um custo excelente. No fim das contas, se você tiver um carro vitaminado com turbo conseguirá ganhos massivos de potência. Não espere até o nível 4 para comprar um turbo ou enfrentará problemas de performance durante o percurso.

STAGE 1 TURBO KIT

Preço: 4.800 Cr.

Esse primeiro estágio confere cerca de 10% de aumento na potência. A maior parte deles é disponibilizada em baixas RPMs, mas também cobrem boa parte das outras faixas de poder.

STAGE 2 TURBO KIT

Preço: 13.500 Cr.

O segundo estágio oferece cerca de 20% de melhoras na potência geral, e a maioria está disponível em RPMs medianas.

NA STAGE 3 TURBO KIT

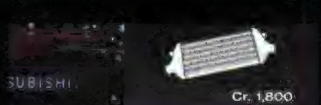
Preço: 42.500 Cr.

O turbo no estágio 3 oferece cerca de 35% de melhorias em sua potência, e a maioria está disponível em RPMs médias e altas. Certifique-se deque seu carro esteja preparado para receber esse turbo.

NA STAGE 4 TURBO KIT

Preço: 80.000 Cr.

Esse nível de turbo oferece cerca de 125% de aumento na potência, e a maioria apenas está disponível para altas RPMs.



SPORTS INTERCOOLER

Preço: 1.800 Cr.

Uma ótima relação custo-benefício. Se você tiver turbo no seu carro, esta deve ser uma das primeiras modificações adquiridas.

LARGE RACING INTERCOOLER

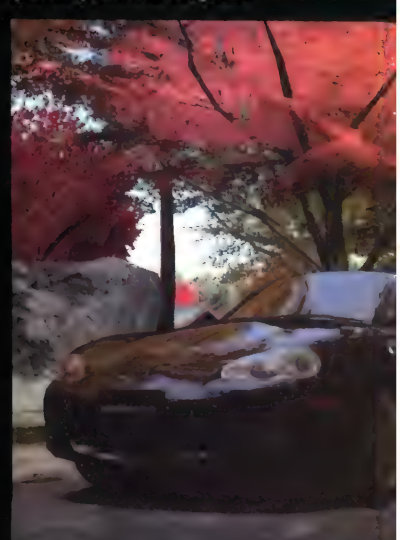
Preço: 3.000 Cr.

Uma versão mais ampla e eficaz do sports intercooler. É um modelo para aplicações em alta potência.

SUPERCHARGER

Preço: 13.500 Cr.

É um novo recurso em Gran Turismo e vale o quanto custa. Para carros NA que não podem receber turbo, esta é a única opção de potência forçada.



TURBINADO
TURBOCHARGING 101

Turbocharging é um tipo de força induzida que comprime o fluxo de ar dentro do motor. Bastante parecido com o resultado final do nitrous, essa compressão fornece mais ar aos cilindros, o que obviamente resulta em mais combustível disponibilizado. Mais combustível é igual a mais poder. Turbos estão relacionados com a quantidade de boost que eles criam, o que é medido em psi. Para conseguir esse boost, os turbos usam a saída do exaustor do motor para fazer girar uma turbina, a qual, por sua vez, movimenta uma bomba de ar. A quantidade de ar que retorna à entrada é determinada pela purga do veículo. A válvula de purga é o que controla a quantidade de ar que entra e sai. Um intercooler funciona como um radiador no carro, a não ser pelo fato de que é desenhado especialmente para resfriar a carga de entrada que criada pelo turbo. Lembre-se de que o ar impulsionado para fora do turbo é muito quente, e coisas quentes são perigosas. Portanto, antes de retornar ao motor, esse ar passa por uma série de sistemas de resfriamento e só então é direcionado à entrada. Intercoolers são eficazes e têm ótimo custo-benefício, pois aumentam os níveis de potência em um carro com turbo.

SUSPENSION

VISÃO GERAL DA PERFORMANCE

A suspensão é importante para o controle do carro. Tudo relacionado à movimentação do carro pode ser ajustado e controlado aqui, portanto gaste um tempo checando os resultados nas corridas. Quanto ao dinheiro, o melhor a fazer é guardá-lo para comprar a fully customizable suspension.

SPORTS SUSPENSION

Preço: 3.200 Cr.
Um upgrade consistente que fornece amortecimento melhorado e melhor controle do veículo.

DICAS PARA MELHORAR SEU AMORTECIMENTO

Damper bound é o nome dado ao aumento da absorção de choques, e damper rebound é o oposto.

REBOUND BAIXO ATRÁS, BOUND ALTO NA FRENTE
Deixa o carro desgovernado nas curvas.

REBOUND BAIXO NA FRENTE, BOUND ALTO ATRÁS
Deixa o carro meio descontrolado fora das curvas.

REBOUND ALTO ATRÁS, BOUND BAIXO NA FRENTE
Deixa seu carro bem firme nas curvas.

REBOUND ALTO NA FRENTE, BOUND BAIXO ATRÁS
Deixa seu carro bem firme fora das curvas.

SEMI-RACING SUSPENSION

Preço: 7.400 Cr.
Um pouco melhor do que o sports model, mas seu custo é muito alto. É uma boa idéia pular esta customização e ir direto à fully customization.

FULLY CUSTOMIZABLE SUSPENSION

Preço: 17.000 Cr.
A melhor das suspensões. Este kit permite que você controle todos os aspectos da sua suspensão frontal e traseira.

DICAS PARA TOE IN & TOE OUT

Deixe esses valores bem próximos ao stock ou seu veículo ficará muito descontrolado ou muito firme tanto nas curvas como fora delas. Muita variação nesses valores pode induzir acidentes.

DICAS DE CAMBAGEM

A cambagem é responsável pelo controle da tração das rodas frontais e traseiras. É um valor facilmente controlado, ainda que cada carro tenha seu próprio setup.

VALOR BAIXO GERAL
É uma boa forma de ganhar mais velocidade nas retas, mas as curvas ficam mais lentas devido à perda de tração.

VALOR ALTO GERAL
Promove alta tração nas curvas, mas a velocidade nas retas fica comprometida.

DICAS SOBRE AS MOLAS

O valor mais importante das suspensões é a relação entre as molas. O melhor a fazer é descobrir os valores ideais para cada carro em particular. Lembre-se de que seu carro tem de ser balanceado. O ideal para atingir esse equilíbrio é evitar variações muito grandes entre os valores frontais e traseiros.

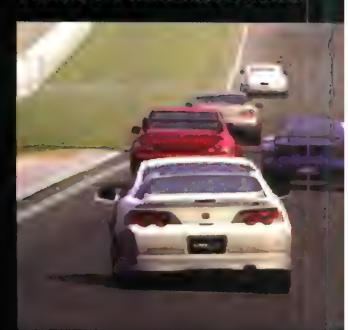
VALOR BAIXO GERAL
Deixa seu carro mais consistente e previsível. Melhora a performance nas lombadas e nos saltos.

ALTO VALOR GERAL
Torna o carro mais disciplinado nas curvas. Se este valor for muito alto, seu veículo ficará instável, e as derrapadas serão mais freqüentes.

STABILIZER BAR TIPS

VALOR BAIXO GERAL
Um valor baixo aumenta a instabilidade nas curvas. Contudo, você terá mais estabilidade nas partes radicais do percurso.

ALTOS VALORES GERAIS
Fornece menos rolagem na carroceria, o que aumenta o controle nas curvas. Contudo, você perderá facilmente o controle do veículo em lombadas e saltos.



PNEUS

VISÃO GERAL DA PERFORMANCE

Os pneus de corrida/qualificação são importantes se você estiver de olho nos ótimos tempos de corrida ou em uma boa aderência. Já nos eventos de resistência, um pneu mais duro funciona melhor, pois não requer trocas freqüentes. Pneus especiais, como os de neve, são para as corridas de rali e não devem ser colocados em carros esportes.

STANDARD/ECONOMY
Preço: 0 Cr.

STANDARD/LUXURY
Preço: 0 Cr

STANDARD/ROAD
Preço: 0 Cr

SPORTS/HARD
Preço: 5.100 Cr.

SPORTS/MEDIUM
Preço: 6.000 Cr.

SPORTS/SOFT
Preço: 6.800 Cr.

RACING/SUPERHARD
Preço: 8.400 Cr.

RACING/HARD
Preço: 10.500 Cr.

RACING/MEDIUM
Preço: 22.500 Cr.

RACING/SOFT
Preço: 35.000 Cr.

RACING/QUALIFYING
Preço: 47.500 Cr.

DIRT TIRES
Preço: 22.500 Cr.

SNOW TIRES
Preço: 22.500 Cr.

OUTROS

VISÃO GERAL DA PERFORMANCE

Em termos financeiros, estas melhorias têm muito a oferecer. A redução de peso deixa o carro mais controlável, aumenta o poder de frenagem e garante uma aceleração mais linear. Poucas modificações melhoram esses três aspectos ao mesmo tempo. Os rigidity upgrades são ótimos quando se fala em resistência, pois mantêm o desequilíbrio de carro em valores mínimos.

VCD CONTROLLER
Preço: 10.500 Cr.
Apenas para carros 4WD, esta modificação permite o controle da quantidade de torque nos diferenciais frontais e traseiros.

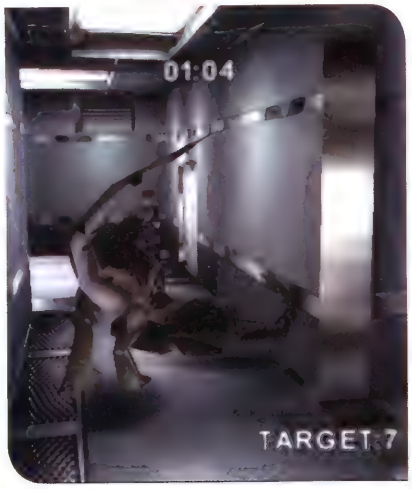
WEIGHT REDUCTION STAGE 2
Preço: 5.500 Cr.
Neste estágio, as partes são repostas por materiais mais leves, trazendo grandes diferenças às corridas. Vale cada centavo.

WEIGHT REDUCTION STAGE 3
Preço: 22.000 Cr.
É cara, e os resultados não são muito notáveis nos estágios 1 e 2. Para os carros de corrida hardcore, contudo, é um upgrade essencial.

WEIGHT REDUCTION STAGE 1
Preço: 1.200 Cr.
Remove as partes desnecessárias deixando o carro mais leve, que freia melhor, acelera melhor e é mais facilmente controlado.

INCREASE RIGIDITY
Preço: 30.000 Cr.
Modificação bem cara, mas válida para os supercarros de primeira linha.

RIGIDITY REFRESH
Preço: 50.000 Cr.
Renova o veículo. Bastante cara, mas válida para os carros de primeira linha.



RETRO

O PASSADO ESTÁ DE VOLTA!

Dino Crisis fugiu da proposta do horror macabro e se saiu muito bem

DINO CRISIS

JURASSIC EVIL

INFO

Produção | Capcom Prod. Studio 4
Distribuição | Capcom
Gênero | Survival horror
Ano de lançamento | 1999
Plataformas | PSone, Dreamcast, PC

Durante a era PlayStation, o gênero survival horror ganhou força e se firmou como um dos mais populares da plataforma. Muitos títulos, até hoje, são de grande notoriedade e aterrorizam jogadores no PlayStation 2, em qualquer outra plataforma desta geração e com certeza nas da próxima também. O survival horror geralmente mistura ação, enigmas e, principalmente, o desconhecido, que causa medo e prende o jogador se o game for de qualidade. Alone in the Dark, Resident Evil, Silent Hill e Parasite Eve são os principais jogos do gênero que marcaram época no PlayStation. Mas este é um game que se diferenciou dos quatro citados acima por, em vez de zumbis, seres do além, experiências monstruosas e outros inimigos misteriosos ter como sinônimo de medo os extintos dinossauros.

A Capcom, responsável pelo jogo, resolveu misturar seu principal título do gênero, Resident Evil, com uma espécie de Jurassic Park. A mistura deu certo. As influências de RE são mais do que evidentes durante todo o jogo. Em muitos momentos, é inevitável a comparação entre Regina, a protagonista, e Jill Valentine, de Resident Evil. Para quem não sabe, Shinji Mikami dirigiu as duas séries. Outros fatores também aumentam as semelhanças. Um deles é que, quando se chega ao final de RE3: Nemesis, Jill tem na boutique a roupa de Regina à sua disposição.

O jogo conta a história de um grupo de elite enviado a uma ilha para averiguar a situação em um laboratório que desenvolvia pesquisas sobre energia. A operação conta com três integrantes: Regina, personagem que você controla, Gail, o líder do grupo, e Rick, um hacker especialista em destrancar portas e liberar sistemas de computador. Quando chegam ao local, os três são atacados por Raptors, dinossauros que conseguem abrir portas em Jurassic Park. A partir daí, além de resgatar qualquer tipo de sobrevivente, você terá de sobreviver. Dino Crisis tem diversos finais, e suas possibilidades são misturadas com a trama de maneira superior à de muitos episódios de RE.

O segundo jogo da série foi lançado em 2000, mas é um game de aventura. A série parece ter acabado, pois só houve uma versão para esta geração. Dino Crisis 3 foi lançado apenas para Xbox e cancelado para PlayStation 2.

ICO é um dos ícones do PS2. Com certeza, está entre os dez melhores jogos do console

ICO

UMA EXPERIÊNCIA ÚNICA

INFO
Produção | Sony
Distribuição | Sony
Gênero | Aventura
Ano de lançamento | 2001
Plataforma | PS2

Um dos primeiros jogos a alcançar o status de clássico no PS2, ICO é um game singular que mistura elementos de quebra-cabeça, gráficos soberbos e um roteiro simples, mas cheio de momentos emocionantes.

Você controla Ico, um garotinho de 9 anos que foi enclausurado em um grande castelo, dentro de uma espécie de tumba, pelo fato de possuir um par de chifres, símbolo que representa uma grande maldição na aldeia em que vivia.

Por sorte, um grande terremoto o liberta e ele prontamente sai à procura de sua liberdade dentro de um verdadeiro labirinto desconhecido. No caminho, encontra uma garota muito diferente (que mais se parece com um fantasma) presa em uma jaula. Ele tenta falar com ela, mas percebe que não consegue entender seu dialeto. A única coisa de que tem certeza é seu nome: Yorda.

A partir daí, um dos envolvimentos sentimentais mais verdadeiros já retratados em um jogo eletrônico tem início. É impressionante como, mesmo sem se comunicar verbalmente, eles constroem um grande laço de amizade (e até algo mais...). O mais interessante disso tudo é que o jogador sente tudo de maneira bem profunda.

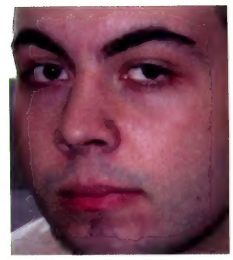
O jogo em si é bem simples. Você deve utilizar as habilidades dos dois protagonistas para resolver os puzzles e, ao mesmo tempo, proteger Yorda do bando de sombras maléficas que tentam a todo momento prendê-la novamente.

Todos os desafios são bem inteligentes e propõem ao jogador pensar bem antes de ativar switches ou empurrar caixas.

Outro fato que chocou todos no lançamento do game foi a grandiosidade de seus gráficos. Com uma direção de arte arrasadora, pode-se dizer que ICO foi um dos primeiros a mostrar o poder do PS2. Tudo é grandioso, com muita atenção aos detalhes. Até hoje o game é tido como exemplo de competência para o console.

Jogar ICO é uma experiência única. Com certeza serão cerca de seis horas que você nunca mais irá esquecer.

CONTINUE ?



POR
FERNANDO WIEK

O VALOR DAS EXCLUSIVIDADES

JOGOS MULTIPLATAFORMAS AMEAÇAM A IDENTIDADE DOS CONSOLES?

Uma grande dúvida vem me atormentando nesses últimos meses: será que a possível padronização dos consoles da nova geração é mesmo interessante?

Do ponto de vista mercadológico, pode ser que sim, pois geraria uma competição bem saudável entre as empresas do ramo. Mas, do ponto de vista de um jogador, tenho lá minhas duvidas. Minha maior preocupação, na verdade, são os jogos multiplataformas. Na atual geração, ficou claro que eles nivelam os consoles por baixo. É lógico que são importantes, mas a idéia de todos os jogos serem multi é algo perturbador. Onde estarão as surpresas? Os jogos que tiram até a última gota do hardware baseando-se nas características individuais do videogame?

Sem esses jogos, os consoles se transformariam em algo bem monótono, com uma irritante semelhança. Veja: por que você iria comprar o console X em vez do Y? Design? Preço? Por que está á venda na loja perto da sua casa? Videogame não é celular e não pode ser tratado como um. Eles têm algo a mais, têm personalidade, têm história. É um grande erro tentar transformá-los em algo uniforme.

Felizmente, para acalmar meus ânimos, parece que grandes empresas, como Sony, Nintendo e Microsoft, também não estão nada contentes com esse possível futuro sem sal do entretenimento eletrônico.

Na E3, feira que aconteceu no último mês de maio, ficou claro que a chave para a vitória na próxima geração, além dos jogos online, serão as exclusividades, ou seja, diferenciar um produto dos demais.

A Microsoft, com seu Xbox 360, é a primeira a dar esse importante passo. Empresas, como a Rare (desenvolvedora de muitos clássicos do N64), e produtores renomados, como Hironobu Sakaguchi (criador da série Final Fantasy) e Tetsuya Mizuguchi (criador de REZ e Lumines), já anunciaram contratos de exclusividade com a gigante de Redmond para a criação de jogos no Xbox 360.

A Sony, com o todo o suporte adquirido durante mais de dez anos da família PlayStation, aposta nos grandes títulos de várias empresas, como Konami, Capcom, Square Enix, Namco e Rockstar, produtoras que carregaram o PS2 nas costas e prometem fazer o mesmo com o PS3. Mas até que ponto isso será interessante para elas só o tempo (leia-se dinheiro) dirá.

A situação mais crítica é a da Nintendo. Ela tem carisma e lança games maravilhosos, mas algo em sua estrutura está errado. Um exemplo é o suporte dado atualmente pelas third parties ao GameCube. Simplesmente vergonhoso! A lista de lançamentos anuais do console é muito menor do que a do PS2 ou até mesmo a do Xbox. E o pior: ele vem perdendo todas as suas poucas exclusividades. Resident Evil 4 é o maior exemplo disso. Pelo menos nesta edição da E3, a Nintendo parece não se esforçar para que isso mude, pois, com certeza, sua prioridade são os portáteis. Mas, se ela não abrir bem o olho, logo encontrará dificuldades nesse nicho de mercado. O PSP está aí para provar isso.

Na verdade, além do avanço tecnológico, seria muito bom um avanço na mentalidade das empresas envolvidas na nova geração. Segundo uma análise dos fatos recentes, parece que isso está começando a acontecer – a passos de tartaruga, é verdade, já que há anos eu não sentia essa providencial preocupação com a longevidade do produto lançado, como a questão de suas particularidades e de jogos exclusivos. Isso é importantíssimo para que o encanto dos videogames não seja destruído por questões financeiras, tão comuns hoje em dia.

Então, prepare-se: a roda evolutiva dos consoles não pára, e a próxima volta promete ser a mais excitante de toda a história.

A maior rede de GAMES do Brasil

UZ Games

1984 - 2004 20º ANIVERSÁRIO

Onde você encontra novidades para PlayStation 2, troca seu game usado por um novo* e muito mais, num só lugar! VENHA NOS CONHECER!

Metrô Vila Mariana - Fone: 5572-7868
Shopping Center Norte - Fone: 6251-0976
Shopping Eldorado - Fone: 3814-4888
Shopping Ibirapuera - Fone: 5042-2200
Shopping Aricanduva - Fone: 6721-1999
Shopping Metrô Tatuapé - Fone: 6191-5155
Shopping West Plaza - Fone: 3673-5998
Morumbi Shopping - Fone: 5181-3008

www.uzgames.com.br

*as condições de troca dos produtos usados depende de uma avaliação feita diretamente na loja.
Aceitamos TODOS os vídeo games, jogos e acessórios, desde que os mesmoe sejam origianis.

DESCUBRA QUE O MUNDO CABE EM UMA REVISTA

Chegou Discovery Magazine.

A revista que expande os horizontes do conhecimento e traz reportagens que são verdadeiros flagrantes da vida real. Jornalismo investigativo inovador, com imagens incríveis. Discovery Magazine coloca o mundo em uma revista para satisfazer a eterna curiosidade humana. Um novo ponto de vista sobre ciência, tecnologia, natureza, expedições e história em uma linguagem moderna e atraente. Descubra nas bancas.

R$ 8,90

Discovery™ MAGAZINE

SYNAPSE uma empresa do GRUPO DOMO

LEN.COM.BR

© 2004 DCI